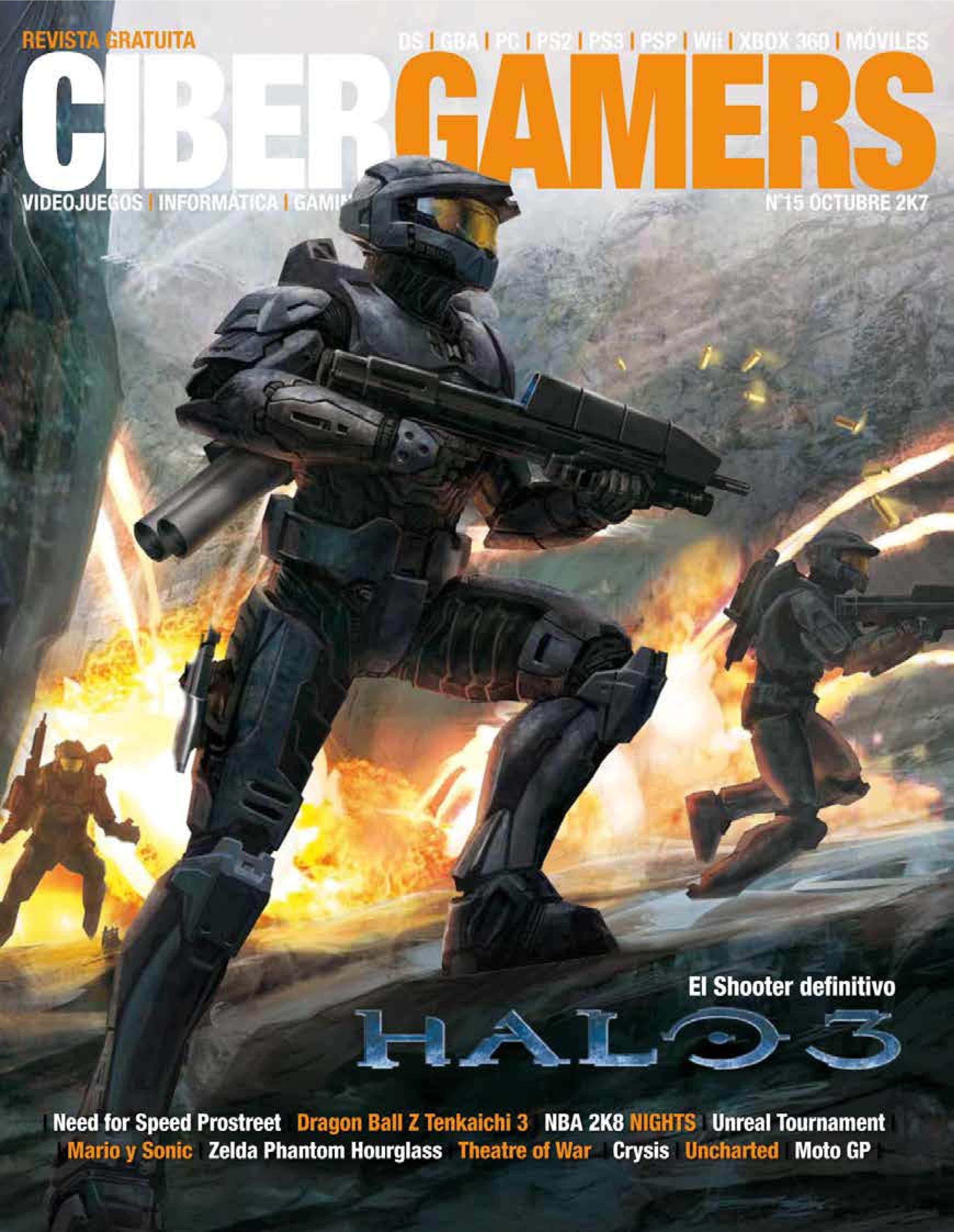

REVISTA GRATUITA
DS | GBA | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | XBOX 360 | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMIN
Nº15 OCTUBRE 2K7
El Shooter definitivo
HALO 3
Need for Speed Prostreet | Dragon Ball Z Tenkaichi 3 | NBA 2K8 NIGHTS | Unreal Tournament
Mario y Sonic | Zelda Phantom Hourglass | Theatre of War | Crysis | Uncharted | Moto GP


HALO 3
FINISH THE FIGHT
BUNGIE
XBOX 360

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Guipúzcoa, 10
28020 Madrid
Telf.: 915543967
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
Shy Guy
Medivh
Carlos Segura
Mario Fernández
Sebas L.
Jesús Garcia
Alejandro Serrano
Iñaki Campomanes
Scryer
Pablo Molina
Smasher
Eduardo G.
Johnny Cage
Alvaro Molina

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel
AtaKao

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

ADMINISTRACIÓN
Luis Gomez
administración@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

CONSULTORIO
Bob-Omb
consultorio@cibergamers.es

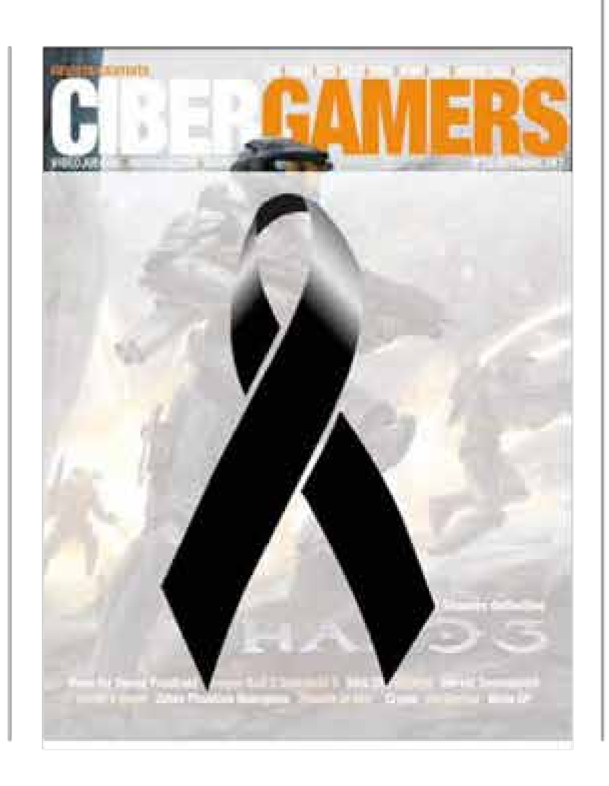
DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.

Hasta siempre, Colin

Esta industria de los videojuegos sigue viviendo unos momentos muy dulces. Las ventas de consolas y juegos esta aumentando en nuestro país y, del mismo modo, también se incrementan el número de personas que se acercan a este mundillo. Destaca el creciente interés hacia los juegos por parte del público femenino, pues títulos como "Los Sims" o "Brain Training" han atraído a este segmento de la población a esta maravillosa forma de ocio. Esta salud económica queda reflejada en la cantidad y calidad de los títulos que salen al mercado para las distintas plataformas.
Pero a pesar de estas buenas noticias, la plantilla de esta revista estamos muy afectados por la trágica muerte del gran piloto de rallies Colin McRae y su hijo. Algunos miembros de esta redacción tuvieron el placer de conocer personalmente a Colin (coincidiendo con la presentación de alguna entrega de su saga de simuladores de rally) y guardan de él un gratísimo recuerdo. Desde aquí damos a sus más allegados nuestro más sincero pésame. Hasta siempre, Colin.



CONTENIDOS



TOMB RAIDER ANNIVERSARY ASALTA NUEVAS PLATAFORMAS

MÁS AVENTURAS, MÁS LARA CROFT

Tras el fenomenal éxito cosechado en todo el mundo con "Tomb Raider Anniversary" para PlayStation 2 y PC, Eidos y Cristal Dynamics están dando los últimos retoques a tres versiones más de esta misma aventura, correspondientes a las consolas PSP, Xbox 360 y Wii.

Dentro de nada aterrizará la edición UMD destinada a PSP, que será una conversión casi idéntica del juego de PS2. Tanto el desarrollo como el acabado gráfico permanecerán inalterables, todo un logro teniendo en cuenta las diferencias técnicas existentes entre ambas máquinas.

El 26 de Octubre será el turno para la versión retail de Xbox 360. Y quince días más tarde, ese mismo juego lo hará al Bazar de Xbox 360 (localizado en el servicio Xbox Live!), que llegará en dos paquetes descargables con dos niveles cada uno de ellos. Esta nueva forma de distribución online será más barata que la tradicional, aunque a cambio los usuarios deberán tener "Tomb Raider Legend" de esta misma consola para poder jugar. La mayor potencia de Xbox 360 hará de esta edición de "Anniversary" una auténtica maravilla audiovisual.

Por último, y ya bien entrado el invierno, los usuarios de Wii podrán echar el guante a la correspondiente entrega para la consola de Nintendo. A grandes rasgos guardará muchas semejanzas con la edición de PS2, pero también ofrecerá nuevos alicientes. El sistema de control se adaptará a las posibilidades del Nunchaku y Wiimote, ofreciendo una nueva experiencia al jugador. También disfrutaremos de nuevos puzzles, en los que habrá que poner en funcionamiento el sensor de movimientos del Wiimote para resolverlos.

Los fans de Lara tienen que estar muy contentos porque, sea cual sea la máquina que posean, van a poder gozar con las aventuras de la arqueóloga.







MICROSOFT BAJA EL PRECIO A SU CONSOLA

XBOX 360 AÚN MÁS IRRESISTIBLE

Todos aquellos que os paséis por vuestra tienda de juegos favorita vais a llevaros una grata sorpresa, pues Microsoft ha reducido sensiblemente el precio de su consola. De esta forma, todos los que estén interesados en adquirir el pack de la consola más el disco duro de 20GB y mando inalámbrico, sólo deberán desembolsar 349 euros, 50 menos que el anterior precio. Igualmente, si únicamente queréis la consola, sin más, el modelo Core está disponible a un PVP de 279,99 euros. Ya no tenéis excusa para no poseer una Xbox 360.

Por otro lado, Microsoft acaba de poner a la venta un nuevo modelo de su consola llamado Elite, que se distingue por su elegante color negro y por incorporar dos novedades importantes con respeto al modelo original: un disco duro de nada menos que 120GB y un puerto HDMI, para disfrutar así de la mejor calidad de imagen. El precio de esta máquina es de 449,99 euros.





EA PREPARA UNA COLECCIÓN IRRESISTIBLE

SE APROXIMA THE ORANGE BOX



Dentro de nada los usuarios de PC, PlayStation 3 y Xbox 360 van a llevarse una alegría inmensa gracias a Valve y Electronic Arts. Ambas compañías piensan ofrecernos una colección de juegos extraordinaria, que ningún jugador debe perderse. Estamos hablando de "Half-Life 2" y sus correspondientes expansiones "Episodio 1", "Episodio 2", "Team Fortress 2" y "Portal", títulos que estarán incluidos en la preciada caja naranja.

El precio que habrá que desembolsar por hacerse con "The Orange Box" va a ser bastante ajustado, ya que por sólo 46, 95 € euros podremos adquirir la versión para PC, y algo más de 65 € las de PS3 y Xbox 360. Aquellos que hayan jugado a "Half Life 2" seguro que han reservado ya su ejemplar, de eso no nos cabe duda. Pero si nunca lo habéis probado, esta es una ocasión inmejorable.





+ BREVES

Konami ha anunciado que "Pro Evolution Soccer 2008" también verá la luz en Wii el año que viene. Pronto os ofreceremos más detalles.



El 23 de Noviembre llegará "Ferrari Challenge Trofeo Pirelli" a las consolas PS3, Wii y DS. El juego sirve para celebrar el 60 aniversario de la marca italiana.

Wet es el nombre de la nueva aventura de acción que está desarrollando Sierra. Estará protagonizada por Ruby, una heroína guapa y pelirroja. Llegará en el 2008.

Electronic Arts prepara "Army of Two" para PS3 y Xbox 360, su nueva apuesta por la acción bélica. Sus logrados gráficos y avanzada IA serán dos de sus puntos más brillantes.



Resolver crímenes atroces será nuestro papel en "LA Noire", una aventura interactiva que está modelando Rockstar para PS3. La veremos el año próximo.

Nintendo ha anunciado que la pistola Wii Zapper llegará este mismo año. Y vendrá en el mismo pack que un juego de puntería protagonizado por Link, el protagonista de la serie "Zelda".



BAJO EL CURIOSO NOMBRE DE WWW.ALAPLAYA.EU SE ESCONDEN ALGUNOS DE LOS MEJORES JUEGOS MULTIJUGADOR PC GRATUITOS QUE PUEDES ENCONTRAR EN INTERNET

NACE UNA NUEVA COMUNIDAD DE JUGADORES

Quizá no conozcas Audition o Fantasy Tennis, es normal. Son títulos que se han hecho famosos en oriente, en países como China, Corea o Japón. Para que te hagas una idea, Audition tiene 50 millones de usuarios, tan sólo en China. Ahora mismo hay jugando 500.000 personas a él en el mundo. En Japón ya hay incluso versión, esta vez de pago, para PSP. En breve llegará a Europa. De momento, puedes descargarlo y jugarlo gratuitamente en **www.alaplaya.eu**, un nuevo portal que agrupa varios de los juegos más exitosos en aquellos países.

El portal de juegos casuales "alaplaya" ofrece varias características destinadas a formar una comunidad, como búsquedas de usuarios registrados, blogs, chats y foros, así como un sistema de avatares propio. Los usuarios sólo tienen que registrarse una vez para crearse un usuario válido para todos los juegos contenidos en "alaplaya". Cada jugador puede crear avatares personalizados para que le representen en cada uno sus juegos. También puede equiparle con un gran número de objetos virtuales. Estos objetos pueden ser adquiridos a cambio de la moneda oficial, llamada "alaplaya points", que los jugadores pueden adquirir en la web.

Para que conozcas un poco mejor sus juegos aquí te resumimos las características de los tres que puedes descargar ahora mismo, aunque con paciencia, ya que ocupan entre 250 MB y 800 MB, lo cual ya es un indicativo de su gran calidad gráfica y jugabilidad.

AUDITION:

Es una batalla virtual de baile que está causando furor en todo el mundo. Podrás escoger tu personaje, vestirle como quieras y retar a tus amigos online. Hay miles de jugadores online esperando jugar contra el usuario, aunque también tenemos que decir que son auténticos profesionales del baile digital. El juego es muy sencillo y un pequeño tutorial enseguida te pondrá sobre la pista. Tan solo tendrás que pulsar las combinaciones de teclas que se van pidiendo para bailar correctamente. Puedes jugar sólo, o formar equipos y luchar contra otros equipos. Es realmente adictivo y exige mucha destreza en las fases más avanzadas.

FANTASY TENNIS:

Es un juego de tenis con muchos elementos de rol e incluso de aventura gráfica. Podrás elegir personajes como un vampiro, un pirata, o un aprendiz de mago, y jugar al tenis con ellos. Pero cuidado, porque no todo está en conseguir los mejores golpes. Las magias, los extras y las sorpresas están a la orden del día. Es un juego que mezcla con gran diversión rol, acción y deporte. Resulta una verdadera batalla, ya sea uno contra uno o jugando por parejas. Una vez dominas los trucos y el uso de extras se vuelve tremendamente adictivo, y el hecho de jugar con más amigos te mantendrá pegado a este título horas y horas. Realmente divertido.

COME ON BABY:

Es un adictivo juego de carreras que lleva los campeonatos de karts a un nivel que nunca te habrías podido imaginar. Doogie, Donburi, Mamoka, PanPan, Zambie y Cafleo son todos personajes inspirados en el mundo del manga. Están esperando por sus karts y sus corre-pasillos para entrar en carrera. La fase beta para este juego comenzó el 21 de agosto. En esta fase del juego hay eventos y competiciones para encontrar a los jugadores más rápidos de la pista. La versión final será lanzada este mes, e incluirá nuevos mapas, características y más contenido para el juego.









MÁS LANZAMIENTOS PARA PS3 DE SONY

FOLKLORE Y EYE OF JUDGEMENT

Sony está volcándose con PlayStation 3 y no para de lanzar títulos para su consola. En breve lo harán dos más, "Folklore" y "Eye of Judgement". El primero es un desarrollo de Game Republic y nos pondrá en la piel de dos protagonistas, Ellen y Keats, que se adentrarán en un mundo misterioso habitado por monstruos.

Ambos personajes podrán absorber y emplear los poderes de los enemigos, y les espera una aventura intensa y cargada de acción.

"Eye of Judgement" será un título muy original, que hará uso de la inminente cámara EyeToy para PS3. Este juego de cartas y estrategia podrá ser jugado tanto offline como online, y su jugabilidad va a ser muy particular: cada carta tendrá un código encriptado que la cámara podrá reconocer, código que se transformará en diferentes habilidades para los protagonistas.



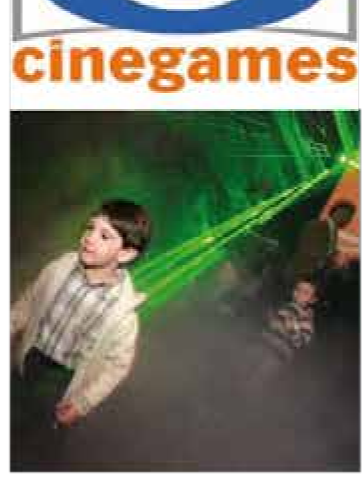


SE ABRE LA 2° EDICIÓN DEL CURSO DE INICIACIÓN A LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN CINEDUCA

Una Nueva Iniciativa de CINEDUCA

Durante 2 semanas, profesores especializados en el sector de los videojuegos y profesionales del mismo, impartirán clases magistrales sobre todos los procesos de creación de un videojuego. El alumno que se inscriba podrá conocer todo lo referente a la industria del entretenimiento electrónico. Las clases se impartirán en la sala más avanzada de videojuegos del mundo, la sala Cineduca (www.cineduca.es), donde se podrá disfrutar de los mejores juegos de nueva generación, tanto de forma teórica como práctica. Por segunda vez en España, un curso asequible para el usuario iniciado, le podrá orientar sobre cómo adentrarse en el sector de ocio que más rápidamente está creciendo en el mundo: desde programación y diseño, hasta doblaje, producción o marketing. Conocer por dentro el mundo de los videojuegos jamás ha sido tan sencillo. La 2° Edición Curso de Iniciación a la Industria de los videojuegos, es el punto de encuentro donde todas aquellas personas que quieran dedicarse a la creación y producción de videojuegos, puedan encontrar su sitio: talleres, seminarios, charlas, cursos de larga duración, concursos, competiciones, todo tiene cabida en Cineduca. Los profesores que impartirán los cursos en Cineduca, son profesionales del sector de videojuegos que cuentan con varios años de experiencia. Cineduca es el lugar de encuentro donde se podrá conocer, desde dentro, todos los secretos de un sector que cada año crece en todo el mundo.Cineduca es un innovador espacio para aprender y jugar a videojuegos en una sala de cine. La primera de ellas se encuentra dentro del complejo que Yelmo Cineplex tiene en el centro comercial Avenida M-40, en Madrid www.cineduca. es Se trata de un sistema de equipos en red con varios proyectores digitales que permite disfrutar de la experiencia de aprender y jugar con videojuegos en una sala de cine, utilizando la propia pantalla de cine, con el sistema de sonido digital de la sala. Cineduca proyecta periódicamente cursos relacionados con el mundo de los videojuegos. Se trata de cursos de corta duración, asequibles para todos los públicos, tanto por los contenidos como por el precio de matrícula. El objetivo de estos cursos es que toda aquella persona interesada en el mundo de los videojuegos obtenga información, de primera mano y mediante profesionales con varios años de experiencia, amplios conocimiento sobre este sector, orientando así, con toda la información a su disposición, su carrera profesional dentro del mismo. El curso 2° EDICIÓN CURSO DE INICIACIÓN A LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS tendrá lugar entre los días 5 y 16 de noviembre. Puedes obtener más información desde:

www.cinegames.es
http://www.lithium-flower.com/gametopia/index.htm











ROCKSTAR PREPARA LAS CARRERAS MÁS EXCITANTES

MIDNIGHT CLUB L.A., EN 2008

A comienzos del año próximo los usuarios de PlayStation 3 y Xbox 360 tienen una cita ineludible con la velocidad en "Midnight Club Los Ángeles". Los estudios de Rockstar en San Diego se están encargando de su desarrollo, y uno de los aspectos en los que más empeño están poniendo es en recrear las zonas más representativas de la ciudad americana con todo lujo de detalles. Y aunque aún es pronto para emitir un juicio final, la calidad técnica que presentará el juego será desorbitada: los coches contarán con un perfecto diseño y todo tipo de reflejos y se moverán a velocidades de vértigo por los circuitos. Esto provocará que las carreras sean vibrantes y al rojo vivo, algo que ya es norma habitual en esta genial serie de velocidad.



SEGA PREPARA FOOTBALL MANAGER 2008

EMULANDO A MIJATOVICH



Como cada año por estas fechas, Sega ultima el desarrollo de la nueva edición de "Football Manager" para PC y PSP. En esta versión 2008 de su famoso simulador de managers de fútbol vamos a encontrar una base de datos descomunal y totalmente actualizada. Las pantallas correspondientes a los menús van a ser menos complejas y liosas de lo habitual en este tipo de títulos, y además tendremos la ayuda de un asistente durante las primeras partidas para familiarizarnos más rápidamente con el juego.
Las posibilidades que brindará este simulador al jugador van a ser muy extensas, incluyendo total libertad para transferir y fichar jugadores, establecer el precio de las entradas, alinear a los futbolistas que creamos oportuno cada domingo... Los estudiosos del deporte rey tienen un gran reto ante sí.

SEGA SIGUE APOSTANDO POR EL ERIZO AZUL

SONIC REGRESA A NINTENDO DS

La mascota de Sega va a protagonizar un final de año impresionante, pues tiene varios juegos en cartel en los que hará acto de presencia. Uno de los más interesantes es "Sonic Rush Adventure", la continuación de la fenomenal aventura plataformera que apareció hace ya un tiempo en Nintendo DS. El título ya está disponible y es incluso mejor que el original. Controlando a Sonic o Blaze, debemos superar una buena remesa de niveles en los que la velocidad y la acción no tienen fin. Destaca el cuidado aspecto gráfico, mezclando elementos 2D con otros tridimensionales. Las batallas contra los jefes finales son muy intensas y divertidas, y para colmo el título también presenta opciones multijugador. Si os gusta Sonic, haceos con este apetecible juego.

NUEVOS TÍTULOS PARA PS2 Y PC

PLANETA PREPARA UN BOMBARDEO





En breves semanas Planeta va a lanzar una buena remesa de títulos variados tanto para PC como para PS2. Los usuarios de PC podrán disfrutar de "Brain Games" y tres títulos pertenecientes a la Red Collection, como son "PC Fútbol 2007", "El Matador" y "La Leyenda del Dragón". Cada uno tendrá un fantástico PVP de 9,95 euros.

En cuanto a PS2, Planeta lanzará "Taito Legends 1 y 2", "Ford Street Racing", "P. Sudoku" y "FlatOut 2", títulos que tendrán igualmente un precio muy reducido.





MICRONET APUESTA POR LA EDUCACIÓN

UN PORTAL EDUCATIVO

La compañía Micronet apuesta claramente por la educación, incluyendo todo lo relativo al software. Para ello ha creado un portal online, www.muchomasquevideojuegos.com, que merece la pena visitar sobre todo si sois padres o niños menores de 12 años. En esta web se pretende potenciar el interés y la participación activa de sus visitantes, para crear una comunidad sólida y comprometida con la causa. Iniciativas como esta son muy saludables para este sector.



MÁS ACCIÓN TÁCTICA PARA PSP

SIERRA PREPARA SWAT

Sierra Games está dando forma a un juego de acción táctica en tercera persona exclusivo para PSP, "SWAT: Target Liberty". Desde una perspectiva isométrica habrá que cumplir las misiones más complicadas, liderando un grupo de asalto. Gracias a esta vista cenital, tendremos un campo de visión muy amplio que nos permitirá planificar mejor nuestros movimientos. Rescatar rehenes, abatir terroristas y misiones del estilo será nuestro pan de cada día, por lo que habrá que mantener la calma en todo momento. Aparte del modo para un jugador, "SWAT" destacará por incorporar varias opciones multijugador para un máximo de cuatro participantes vía ad-hoc. Visualmente estará muy conseguido y la calidad de los escenarios y personajes será muy alta. El juego sale a la venta este mismo mes de octubre.



PSP, AÚN MÁS ATRACTIVA

SONY PRESENTA PSP SLIM & LITE



Tras unos comienzos un tanto dubitativos, la consola de Sony vive actualmente su mejor momento, pues su demanda ha aumentado en todo el mundo enormemente, al igual que sus juegos. Por eso mismo Sony ha escogido este instante para lanzar al mercado el nuevo rediseño de su portátil, PSP Slim & Lite, un modelo que ya está disponible en las tiendas. Por un PVP recomendado de 169,99 euros es posible adquirir una máquina un 33% más ligera y un 19% más fina que el modelo original. Y no sólo eso, ya que PSP Slim & Lite también incorpora una salida de vídeo para poder ver en la TV todos los contenidos. Si queréis comprobar cómo es exactamente esta consola, no tenéis más que acercaros a vuestra tienda de juegos más cercana.

+ ÚLTIMA HORA

NUEVO MANDO PARA PS3

SONY PRESENTARÁ SU DUAL SHOCK 3

Sony ha confirmado el lanzamiento del mando Dual Shock 3 para PlayStation 3, que contará por fin con motor de vibración, función de la que adolece el actual Sixaxis. El mando se comercializará en Europa y Estados Unidos a principios de 2008, mientras que en Japón lo hará a finales de este mismo año. Los primeros juegos compatibles con Dual Shock 3 serán "Fatal Inertia", "Devil May Cry 4", "Quake Wars", "Kane and Lynch" y "Unreal Tournament 3". ¡Estamos deseando probarle!

LA GUÍA MÁS ESPERADA

LLEGA AL FINAL DE HALO 3

Coincidiendo con el lanzamiento del esperadísimo shoot´em up de Bungie se ha puesto a la venta la guía oficial de "Halo 3". Su precio es de 14, 95 € y ofrece estrategias tanto para el modo Campaña como para Multijugador. En su interior vais a encontrar mapas completos de cada escenario y arena, con explicaciones pormenorizadas sobre las misiones. Además podéis leerla con tranquilidad, ya que es completamente "spoiler Free", es decir, que no revela ningún secreto acerca de su trama argumental.

SE CONFIRMA EL RUMOR...

MERCENARIES 2, EN 2008



El esperado juego de acción "Mercenaries 2" se ha retrasado hasta el primer cuarto del año que viene, una noticia que no pillará a muchos desprevenidos dado que este rumor circulaba por internet desde hace ya unos meses. Las razones del mismo tienen que ver con mejorar el resultado final, o al menos eso es lo que ha declarado Pandemic Studios, los responsables del proyecto. Como sabéis, el título aparecerá en principio en los formatos PS3, Xbox 360 y PC.

¡A BAILAR SE HA DICHO!

SEGA DESVELA UN BOMBAZO

El clásico de Dreamcast "Samba de Amigo" va a dar el salto a Wii. Así lo ha ratificado Sega, aunque no ha dado más detalles acerca de este lanzamiento. Aún así y dados los antecedentes de este título, se especula con la posibilidad de que los accesorios que incorporó el original, las famosas maracas, hagan acto de aparición. De confirmarse, sería un nuevo periférico a añadir a esta consola, sumándose al Nunchak y a la nueva Wii Zapper. En cuanto tengamos más noticias acerca de "Samba de Amigo", os las iremos contando.



Festival de acción

KANE AND LYNCH: DEAD MEN

Después de programar varias entregas (a cuál mejor) de "Hitman", Io Interactive ya está enfrascada en una nueva superproducción para PS3, Xbox 360 y PC que aparecerá en Noviembre. "Kane and Lynch: Dead Men" va a meternos de lleno en una aventura en tercera persona repleta de traiciones, venganzas y, sobre todo, acción a raudales. La trama girará en torno a dos hombres muy peligrosos. Kane será un ex mercenario condenado a muerte por cometer un delito y quedarse con el botín, mientras que Lynch padecerá serios problemas mentales (no en vano asesinó a su mujer) y hará de guardaespaldas de Kane.

La supervivencia será el único nexo de unión entre ambos personajes. Tanto Los 7, la antigua organización para la que trabajaba Kane, como la policía querrán ver muertos a los dos protagonistas. Y harán cualquier cosa para conseguirlo...

Los recursos de los personajes van a ser bastante amplios, empezando por una colección de armas brutal. Granadas de humo, pistolas, automáticas, ametralladoras, recortadas y otros "juguetes" servirán para mantener controlados a los rivales. Los tiroteos y los enfrentamientos van a ser una constante en esta aventura, así que preparaos para vivir emociones fuertes. La intensidad y tensión que se llegarán a alcanzar en estos enfrentamientos provocarán que nuestro corazón incremente notablemente sus pulsaciones. Decenas de tipos tratarán de darnos caza actuando en equipo, dificultando mucho nuestro cometido. Por fortuna podremos unirnos a un amigo para avanzar en modo Cooperativo, tomando el control de los dos protagonistas. Y no sólo eso, puesto que también tendremos la oportunidad de dar órdenes a varios aliados que nos echarán una mano en ciertos momentos del juego.

El nivel gráfico que ostentará "Kane and Lynch" no decepcionará, mostrando escenarios abiertos de proporciones vastísimas, en los que se darán cita decenas de personajes sin que la acción sufra ralentizaciones ni problemas técnicos semejantes. Io Interactive y Eidos están a punto de concebir una nueva saga con muchas posibilidades.

EL REGRESO DEL SÚPER HÉROE

SPIDERMAN: FRIEND OR FOE







No ha pasado demasiado tiempo desde que disfrutáramos de "Spiderman 3", el videojuego basado en la película de Sony Pictures. El héroe más famoso de Marvel Comics no descansa ni un solo instante y ya prepara su próxima aventura que, si todo marcha bien, aparecerá en las próximas semanas en todas las plataformas actuales, incluyendo las consolas portátiles.

El argumento combinará varios de los elementos aparecidos en la trilogía de Spiderman. Por esta razón los guionistas disfrutarán de una gran flexibilidad para plasmar sus ideas, sin tener que ceñirse a ningún esquema preestablecido.

En el juego veremos cómo una organización está reclutando un ejército de indeseables con los que atacar y conquistar el mundo. Los primeros en caer en sus redes serán varios de los enemigos más acérrimos del Hombre Araña, como Venom, el Duende Verde, el Dr. Octopus o el Hombre de Arena. Aquí precisamente nos toparemos con uno de los puntos más interesantes de "Spiderman: Friend or Foe", el hecho de tener que ir a rescatarles. ¿Y por qué hacerlo, si son nuestros adversarios? Pues porque, una vez que los salvemos, se unirán a nuestra causa y lucharán junto a nosotros. La gama de golpes que tendremos a nuestra disposición será muy variada, sin que haya ninguna restricción para ejecutar una y mil veces los ataques especiales de los protagonistas. Hasta 12 personajes (una vez desbloqueados todos) estarán dispuestos a ser controlados por el jugador, teniendo que elegir a dos de ellos para afrontar los niveles. Uno estará dirigido por nosotros, mientras que el otro será guiado por la CPU... ¡a menos que un amigo quiera acompañarnos! No hay duda de que dicha modalidad Cooperativa se convertirá en uno de los platos fuertes de esta intensa aventura de acción, que seguro apasiona a todos los fans de Spiderman y de los comics en general.







TU PROPIO GIMNASIO PRIVADO EN EL SALÓN DE TU CASA

Wii FITNESS

El pasado 11 de Mayo se celebró, en Santa Mónica y a puerta cerrada, el E3, una de las ferias de videojuegos más importantes del sector. Cada una de las tres compañías presentó sus próximos lanzamientos y novedades para sus respectivas consolas de nueva generación.
Pero en este avance hablaremos sólo y exclusivamente del anuncio por parte de Nintendo de un nuevo proyecto de entrenamiento físico para Wii. Estamos hablando nada más y nada menos que del famoso y novedoso WiiFit.
Este nuevo periférico consiste, básicamente, en una especie de báscula que mide el equilibrio y peso que se produce con la presión de los pies al subirnos sobre ella.
Los juegos de movimiento surgieron con el lanzamiento de Wii y su WiiSport. En ellos sólo se necesitaba mover los brazos para jugar, ¡ahora con el nuevo periférico ideado (como siempre) por Miyamoto, tendremos que jugar con todo nuestro cuerpo!
El tablero vendrá acompañado de un juego con diferentes tipos de contenidos para todas las edades y para toda la familia, desde yoga, aeróbic y clases de baile, hasta los distintos y clásicos minijuegos deportivos.
Wiifit, vendrá acompañado de aproximadamente unos 40 minijuegos y de un nuevo canal que será lanzado con el estreno del periférico. Dicho canal nos dirá cuál es nuestra edad física y el índice de masa corporal, según peso y estatura, algo que nos requerirá la consola cuando conectemos el tablero por primera vez.
En el tráiler presentado durante la feria pudimos ver algunos de los distintos minijuegos como, por ejemplo, una mujer practicando aeróbic, un señor realizando unas flexiones, hacer de portero en un partido de fútbol y esquivar todo aquello que no sean balones, clases de baile con distintos pasos... y muchos más aún por desvelar.
Todavía hay pocos detalles sobre este nuevo producto de Nintendo, sin duda uno de los más interesantes y sorprendentes de este E3. Ni su salida ni su precio están aún confirmados, pero no os preocupéis porque os mantendremos bien informados.

UN DEPORTE MAGNÍFICO

TABLE TENNIS

Ha pasado algo más de un año desde que a Rockstar se le ocurriera la brillante idea de crear un simulador de tenis de mesa (o ping pong, como se le conoce popularmente) para Xbox 360. Muchos usuarios que tuvimos la ocasión de probarlo seguimos considerándolo como uno de los mejores simuladores de deporte lanzados en los últimos años, aunque esta versión para Xbox 360 va a ser superada en breve. Sí, porque tras jugar unas horas con la nueva edición para Wii, ésta nos ha parecido absolutamente soberbia.

La forma de controlar los golpes tiene muchísima más "gracia" que la incorporada en el título original, debido al sensor de movimientos que posee el Wiimote. Como sucede en el juego de tenis incluido en "Wii Sports", en "Table Tennis" el mando inalámbrico pasa a convertirse en una raqueta (en este caso de ping pong), teniendo que efectuar cada uno de los movimientos de igual manera que los realizaríamos en la vida real. Los jugadores se desplazan solos por defecto aunque, si lo deseamos, es posible acoplar el Nunchaku al Wiimote y emplear el stick analógico para mover de un lado a otro a nuestro deportista.

Si jugamos a dobles la diversión que puede alcanzarse en cada partido es altísima. Aún es pronto para confirmar nada, sin embargo, muy probablemente este juego va a dar cabida a uno de los modos multijugador más vibrantes de todo el catálogo de Wii. Técnicamente no ofrecerá la misma perfección que el juego de Xbox 360. Aún así, esta versión nos ha sorprendido mucho en este sentido por la lograda física de la pelota y el aspecto de los jugadores. Otra cosa no, pero "Table Tennis" brindará muchísima diversión a partir del mes que viene a los poseedores de la consola de Nintendo.





12+

www.pegi.info

LOS MUERTOS TE ESPERAN TÚ SÓLO TIENES QUE ENCONTRAR LA PUERTA

www.Folklore-game.com

Folklore, disponible en octubre sólo para PlayStation3



PLAYSTATION 3

Timeshift

LA CLAVE DE LA SUPERVIVENCIA: TIEMPO AL TIEMPO

Desarrollador: Saber Interactive
Género: FPS
Fecha salida: Octubre 2007
Distribuidor: Vivendi
Plataforma: PC, 360
Web: www.timeshiftgame.com

Dos años y medio llevamos viendo este inusual shooter, que estuvo en manos de Atari y se presentó para Xbox y PC. Ahora se encuentra en las de Vivendi, lanzándose pronto para 360 y PC. Hace más de un año pudimos jugar una demo de un nivel en PC (por entonces, en teoría, el juego estaba casi terminado). La demo de 360 se colgó en el bazar de Xbox Live hace varias semanas. De una a otra no sólo ha pasado bastante tiempo (concedido por Vivendi a Saber Interactive para pulir al máximo el juego), sino muchos cambios que, si bien no han alterado el concepto de juego, sí su mecánica y presentación.

El tiempo lo es todo en videojuegos y en este caso aún más, ya que es protagonista de este título, en el que encarnas a un científico que trabaja en un traje para controlar el tiempo. Su socio roba uno de los prototipos de dicho atuendo, lo vuela todo por los aires y escapa. La única solución se presenta utilizando otro prototipo del traje para perseguirle donde quie-







ra que haya ido. Tras ajustar los controles el viaje, termina en una realidad alternativa gobernada por tu socio, así que prácticamente te ves abocado a unirte a la resistencia.

Hemos afirmado que este shooter es inusual y que el tiempo es protagonista: el traje que llevas permite alterar el curso del tiempo, con posibilidad de ralentizar, detener e invertir el flujo temporal. Al utilizar la capacidad del traje en cualquier momento éste escogerá, automáticamente, la opción que considere más adecuada teniendo en cuenta la situación y las circunstancias, si bien puedes forzar el uso de cualquiera de ellas. La incorporación de dicha mecánica a la habitual de un juego de acción en primera persona es uno de los factores clave para que Timeshift sobresalga de otros títulos del género, ya que convierte una experiencia desgastada en algo diferente, fresco y novedoso.

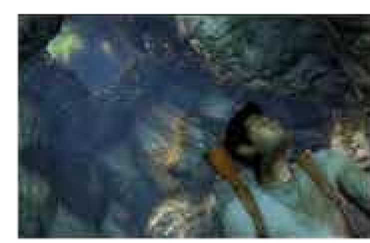
Cuando ralentizas el tiempo todo se mueve a cámara lenta excepto tú, lo cual te permite esquivar balas, aproximarte a una posición enemiga, arrebatarle el arma a un soldado y acabar con él para continuar avanzando por el escenario. Detener el tiempo te ofrece la posibilidad de realizar cambios que alteren el curso de la acción o, como mínimo, llegar a lugares que no podrías alcanzar de otra manera, así como aniquilar a enemigos con relativa facilidad. Aunque, sin duda, es la posibilidad de invertir el paso del tiempo la más llamativa y la que proporcionará momentos más memorables durante el juego, pues su uso es bastante efectista.

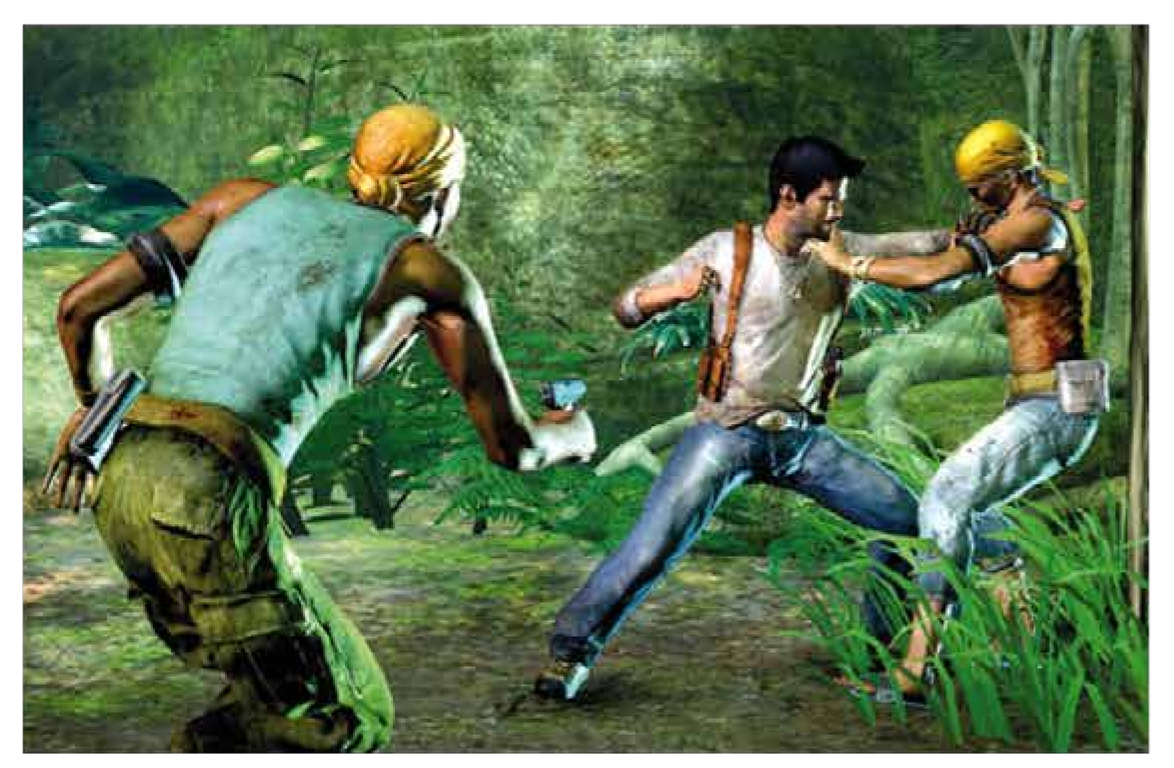
Timeshift también incorpora un multijugador para un máximo de 16 participantes, aunque Saber Interactive ha decidido alterar un poco la mecánica en este caso: el traje produce granadas que inciden de diferente manera sobre el tiempo. Su área de efecto quedará reducida a la de la explosión, de modo que no congelas el juego entero, sino una zona concreta donde puede encontrarse otro jugador que, al desaparecer el efecto paralizador de una granada, podría aparecer hecho pulpa sobre el suelo. Esto da lugar a modos de juego que supondrán una agradable variante sobre los habituales.

Timeshift presenta, por supuesto, un aspecto gráfico formidable, sacando partido de Xbox 360 y de lo último en tecnología para PC, aunque lo más llamativo es la manera en que altera, de forma radical, la mecánica habitual de los shooters introduciendo el factor tiempo en juego, algo a lo que cuesta poco acostumbrarse y que termina por convertirse en el mayor aliciente.

■Scryer








Uncharted: Drake´s Fortune

TRAS LOS PASOS DE LARA CROFT

Desarrollador: Naughty Dog
Género: Acción
Fecha salida: Noviembre
Distribuidor: Sony
Plataforma: PS3
Web: www.us.playstation.com/Uncharted

Para mi desgracia, los juegos de aventura en estado puro (que me entusiasman) están en horas bajas, existiendo muy pocos títulos en el mercado de este mismo estilo. Las aventuras de la protagonista de "Tomb Raider", Lara Croft, son las únicas que siguen manteniendo con vida este género, aunque en breve se unirá otra protagonizada por un nuevo héroe, Nathan Drake. Este personaje va a adentrarse en un extraordinario viaje que le llevará a una isla remota del Pacífico, un lugar que siglos atrás era una colonia española.

EL OBJETIVO de Nathan (al que controlaremos) será encontrar un formidable tesoro que, según todos los indicios, estará escondido en alguna parte de la isla. Al no tener mapa del tesoro nos tocará buscarlo por nuestra cuenta y riesgo, lo que supondrá un problema. Algo que en un principio parecerá un lugar tranquilo y deshabitado, pronto se convertirá en un infierno. Otros tipos peligrosos (piratas, mercenarios...) andarán buscando la misma fortuna que nosotros, y harán todo lo posible por liquidarnos.

La estructura de "Uncharted" se parecerá mucho a la experimentada en la citada saga "Tomb Raider", combinando las plataformas y la exploración con los enfrentamientos y los momentos de acción. El héroe contará con una tremenda agilidad que le permitirá materializar numerosas acciones, ya sea saltar acantilados, trepar montañas o pelear cuerpo a cuerpo. Las animaciones de Nathan van a ser realmente fluidas y la calidad técnica del título, altísima. Por último, los programadores han asegurado que utilizarán el sensor de movimientos del Sixaxis, factor que hasta el momento no se ha sabido aprovechar demasiado en los juegos de PS3. Naughty Dog ya ha creado varias franquicias interesantes para las consolas de Sony (como "Jak and Daxter"), y puede que "Uncharted" se convierta en una de las más celebradas y sorprendentes.

Sergio Martín









Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Desarrollador: Sega
Género: Deportivo
Fecha salida: Noviembre
Distribuidor: Sega
Plataforma: Wii, DS
Web: marioandsonic.sega-europe.com

Quién nos iba a decir hace unos años que Mario y Sonic, las mascotas más populares de Nintendo y Sega respectivamente, iban a figurar juntos en un videojuego? Este hecho histórico se consumará dentro de un mes, cuando aparezca en las tiendas "Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos". Sobra decir que dicho título es el más importante de la temporada para Sega (compañía que lo está desarrollando y que lo publicará), por lo que están poniendo todos los esfuerzos en su creación. El resultado final ha de ser lo más perfecto posible. Tanto es así, que el gran Shigeru Miyamoto, el gurú de Nintendo y creador de "Mario" y "Zelda" entre otras sagas, se está encargando personalmente de supervisar todo el proyecto.

Como reza el propio nombre, este juego contará con la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Beijin, evento que se celebrará el año próximo. Esto permitirá a los desarrolladores incluir todas las especialidades deportivas olímpicas que deseen, así como reproducciones de los estadios que acogerán la celebración de esta importantísima competición deportiva.

Pero lo que marcará claramente las diferencias entre este juego y otros títulos de la misma categoría será la intervención en las pruebas de los personajes más célebres de ambas compañías. Mario, Sonic, Yoshi, Knuckles o Luigi van a ser algunos de los tipos que se darán cita en los estadios. Cada uno de ellos estará englobado en una categoría física determinada, existiendo cuatro diferentes: técnico, fuerte, rápido o versátil. Lógicamente, dichas aptitudes harán que cada protagonista se adapte mejor a unas especialidades determinadas acordes con su destreza. Por ejemplo, tipos poderosos







como Bowser o Knuckles serán los más cualificados para competir en retos como lanzamiento de martillo, mientras que Sonic o Yoshi correrán como balas en los 100 metros lisos.

LAS PRUEBAS que se incorporarán en el título serán cuantiosas. Podremos competir en tiro con arco, numerosos retos de velocidad, tenis de mesa, gimnasia, lanzamiento de peso... Y lo más interesante es que cada una de estas especialidades sacará el máximo provecho de las características únicas de Wii y Nintendo DS. De esta forma, tanto el Wiimote y el Nunchaku de Wii como la pantalla táctil y la stylus de DS, se convertirán en nuestras herramientas indispensables para controlar las acciones de los protagonistas. La precisión de estos instrumentos y su enorme ergonomía garantizarán un control inmejorable, cuya mecánica variará mucho en función de la prueba en la que nos encontremos participando.

Los modos de juego también serán bastante nutridos. A las generosas opciones para un único jugador, se unirá un modo multijugador para hasta cuatro jugadores simultáneos. Esta modalidad se convertirá en la estrella del juego, pues tanto el deporte en general como los Juegos Olímpicos en particular incitan a la competitividad.

La simpatía que destilarán los protagonistas será maravillosa. Cada personaje dispondrá de una enorme expresividad, con caras que reflejarán sus correspondientes estados de ánimo. Lo más llamativo de su apartado gráfico se centrará justamente en el conseguido modelado de todas las mascotas, que además contarán con unas animaciones muy trabajadas. Los estadios poseerán un importante nivel de detalle, con un excepcional colorido y ambientación que se saldrán de lo habitual.

Sega sabe que tiene en su poder una licencia extremadamente jugosa. "Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos" puede convertirse en uno de los best-sellers de Wii y Nintendo DS de cara a la campaña de Navidad, merced a la calidad global que poseerá el título y al enorme tirón de sus protagonistas.



Sergio Martín











Need for Speed ProStreet



Desarrollador: EA Black Box
Género: Velocidad
Fecha salida: Noviembre
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PS2, PS3, Wii, Xbox 360, PC, PSP, DS
Web: www.ea.com/nfs/prostreet



Los amantes de la velocidad llevan ya muchos años degustando "Need for Speed", la serie de velocidad por excelencia de Electronic Arts, con permiso de "Burnout". La evolución que ha experimentado esta franquicia a lo largo de los años ha sido enorme, centrándose desde hace tiempo en las carreras urbanas ilegales. En "Need for Speed ProStreet" este último hecho va a cambiar radicalmente, ya que el nuevo enfoque del juego será exactamente lo contrario: participar en pruebas absolutamente legales en circuitos reales de todo el mundo.

NUESTRA META final consistirá en convertirnos en los mejores pilotos del mundo, y la única manera que tendremos para alcanzar tal fin pasará por crear el automóvil definitivo. El gran garaje de coches que estará disponible contará con los modelos más aclamados de los principales fabricantes. Audi, Nissan, Ford y así hasta 26 firmas cederán las oportunas licencias para pilotar sus mejores creaciones. Como ya es costumbre en la saga, gracias a la opción Autosculpt, será posible modificar cualquier parámetro de las máquinas que se nos ocurra: frenos, suspensión, chasis... Cada cambio











que efectuemos, por pequeño que sea, tendrá un impacto inmediato y apreciable en el rendimiento del vehículo en el asfalto. Dadas las amplísimas posibilidades (que podrán contarse por miles) de personalización disponibles, cada uno de nuestros automóviles será único, diferente del resto de las creaciones de otros jugadores de todo el mundo.

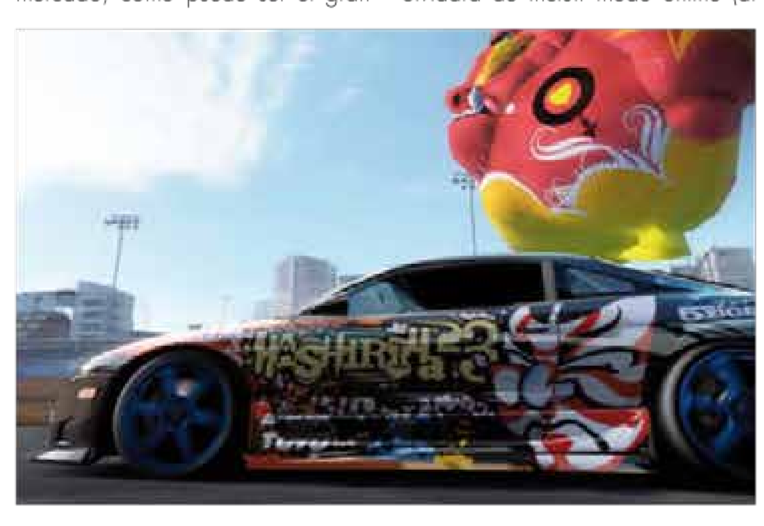
El estilo de conducción se mantendrá más o menos intacto con respecto a las últimas ediciones de "Need for Speed". Pilotar adecuadamente cada vehículo no supondrá un esfuerzo tan enorme como ocurre en los simuladores puros que se encuentran disponibles en el mercado, como puede ser el gran "Forza Motorsport 2" de Microsoft. La conducción no será tan realista en ningún caso, aunque tampoco adoptará un estilo tan arcade como el ofrecido en la saga "Ridge Racer" de Namco, por ejemplo. En el equilibrio entre ambos estilos (simulación y arcade) aparecerá su gran virtud, pues se adaptará bien al tipo de jugador que sea.

LOS MODOS DE JUEGO volverán a ser bastante variados. A los consabidos Drift, Drag y Speed Challenge (ya disfrutados en la pasada entrega), se unirá uno nuevo, Grip, donde habrá que tratar de dar las curvas con el mayor agarre posible. EA Black Box tampoco se olvidará de incluir modo online (al menos en las consolas domésticas y PC) multijugador, modalidad que pretende convertirse en una experiencia increíble.

Otro de los apartados en los que están trabajando mucho los diseñadores del juego tiene que ver con la inteligencia artificial de los vehículos controlados por la CPU. Su intención es que se comporten como lo haría un oponente humano, es decir, que nos cierren el paso en las curvas o incluso que arremetan contra nosotros cuando vayamos a adelantarles. Estos encontronazos tendrán su importancia, ya que los coches irán perdiendo las piezas de sus carrocerías a medida que nos golpeemos. Y si nos pasamos, el coche irá directo a la chatarrería.

En cuestiones técnicas "Need for Speed ProStreet" dará un salto de calidad notable con respecto a su antecesor. Esta mejora se dejará advertir en todos los sentidos, desde el modelado de los vehículos al aspecto de los decorados, que serán mucho más "vivos" y detallados. La sensación de velocidad también se incrementará, así como la suavidad en el paso de imágenes. Electronic Arts sabe que este año va a tener una competencia fuerte en este campo de la velocidad urbana, y está cuidando al máximo su producto. El resultado final va a beneficiarse mucho de este hecho.

■Sergio Martín







Crysis

TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA

Desarrollador: Crytek
Género: Shoot´em up subjetivo
Fecha salida: Noviembre
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PC
Web: www.ea.com/crysis

El equipo de Crytek se dio a conocer por su obra maestra "Far Cry", que supuso un salto cualitativo en lo que a shooters subjetivos se refiere. Ahora estos mismos estudios andan envueltos en el desarrollo de "Crysis", otro shoot´em up en primera persona exclusivo (al menos de momento...) para PC, que personalmente me ha dejado boquiabierto. Electronic Arts tuvo la amabilidad de invitarme a sus oficinas para enseñarme varias porciones del juego. Las sensaciones que me dejó no pudieron ser más esperanzadoras. Normalmente no me gusta resaltar el aspecto gráfico de un título en primer lugar, pues a pesar de su importancia considero que hay otros factores más relevantes, como el control o la jugabilidad. Pero es que en este caso no me queda más remedio: "Crysis" va a ser el título más avanzado gráficamente de todos los aparecidos en cualquier formato hasta la fecha. Así de claro y contundente.











LOS ESCENARIOS (totalmente interactivos) en los que nos moveremos recordarán mucho a las junglas que visitamos en el mencionado "Far Cry" aunque, desde luego, su aspecto será mucho más realista e imponente. La isla en la que se desarrollará casi toda la acción presentará unas dimensiones enormes. Lo mejor es que el motor gráfico (bautizado como CryENGINE 2) se las apañará para mostrar en pantalla kilómetros cuadrados de superficie totalmente tridimensionales, y no estamos hablando de decorados sin apenas detalle y con texturas más bien simples. La vegetación que inundará la isla será espesísima, con unas representaciones de hojas que os dejarán pasmados. El suelo, tierra, barro y otras superficies sólidas parecerán reales, al igual que el diseño y las asombrosas animaciones de los personajes. Además, para rematar la faena, "Crysis" albergará unos efectos especiales asombrosos, una física muy trabajada y un sistema avanzadísimo de inteligencia artificial. Los que disfruten con entornos gráficos impactantes, van a darse un festín en este shooter.

Pero a pesar de todo esto, ya sabéis que un buen juego no se basa en un acabado gráfico sobresaliente, y "Crysis" tampoco decepcionará en este aspecto. Para empezar, el argumento de la aventura parece bastante convincente. En un futuro próximo, un equipo de científicos de los Estados Unidos atisba un gran descubrimiento en algún lugar del sur de China. El gobierno de ese mismo país corta toda comunicación, generando un ambiente de tensión entre ambas potencias. Para añadir más madera al fuego, en medio de esta crisis una nave alienígena hace acto de aparición, amenazando la paz mundial. Desde ese momento las tropas de ataque de Estados Unidos y China unen sus fuerzas, combatiendo al mismo son contra los alienígenas.

El protagonista del juego poseerá un arsenal muy completo y, mejor aún, unas aptitudes sobrehumanas. Con tan sólo pulsar un botón, durante un breve espacio de tiempo, seremos capaces de volvernos invisibles, desplazarnos a velocidades de vértigo o partir un árbol de un simple puñetazo. Y eso no es todo, pues también podremos subirnos a una amplísima colección de vehículos, como jeeps, lanchas motoras o helicópteros. El ritmo al que transcurrirá la acción será muy variable, alternando tiroteos con momentos en los que será recomendable avanzar con mucho sigilo.

Al margen del modo para un jugador, "Crysis" también incorporará una asombrosa modalidad multijugador para un máximo de 32 participantes, con infinidad de opciones de configuración. ¿Se puede pedir más a un juego? Sí, que llegue cuanto antes, aunque para eso habrá que esperar todavía unas semanas...

■Sergio Martín







Los Simpsons

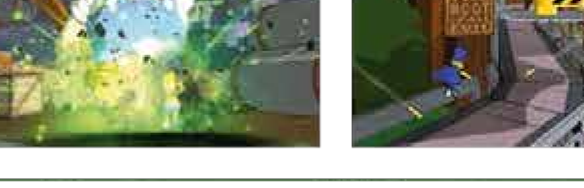
CARCAJADAS ASEGURADAS















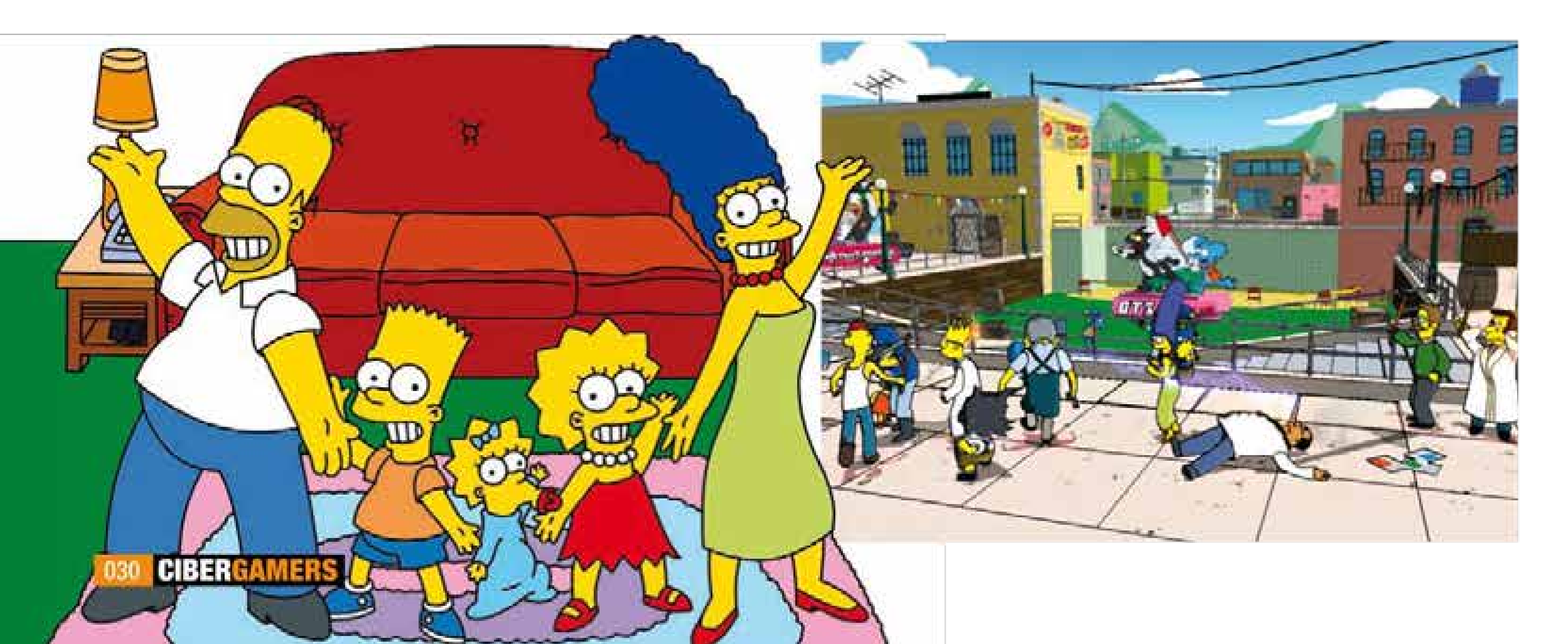
Desarrollador: EA Redwood
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Acción / Plataformas
Plataforma: PS2, PS3, Wii, Xbox 360, PSP, DS
Fecha salida: Noviembre
Web: www.es.ea.com

La familia más conocida y divertida de la televisión va a darse una vuelta por todas las consolas, justo antes de Navidad, para experimentar lo que se siente protagonizando un juego de acción y plataformas. El argumento y la trama están escritos por los mismos guionistas que dan vida a los episodios televisivos, así que el surrealismo y las risas estarán aseguradas durante toda la aventura. Antes de nada, comentar que no existirá relación alguna entre este juego y la película recientemente estrenada en los cines, siendo su desarrollo completamente independiente.

TODA LA FAMILIA Simpson se convertirá en personajes controlables, desde el incalificable Homer a la pequeña genio Lisa. ¡Incluso Maggie podrá ser manejada en algunas fases! Según el nivel en el que nos encontremos, tomaremos el control de uno de los dos personajes que tendremos a nuestra disposición, pudiendo cambiar de uno a otro en el acto, o llamar a un amigo y jugar a dobles en la misma pantalla. La variedad de situaciones que afrontaremos será extensísima, al igual que los innumerables guiños a películas y juegos conocidos por todos. "Medal of Honor", "GTA", "Pikmin", "Street Fighter II", "Zelda", "God of War" y otros muchísimos clásicos más van a ser parodiados (y en ocasiones ridiculizados) hasta la saciedad. Y todo esto mientras peleamos contra jefes finales, saltamos de plataforma en plataforma o participamos en minijuegos.

A pesar de su naturaleza tridimensional (salvo en Nintendo DS, cuyos diseños aparecerán en coloristas 2D), el estilo gráfico respetará el espíritu y la concepción de la serie original. Igual ocurrirá con el sonido, pues la voces de los personajes estarán dobladas por los mismos actores. Risas, momentos surrealistas y mucha diversión nos esperan en esta nueva aventura de los populares personajes de Springfield.

■ Shy Guy







Dynasty Warriors: Gundam

¡QUE NO QUEDE UNO EN PIE!

Desarrollador: Omega Force
Género: Acción
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Virgin
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.virginplay.es

La conocidísima saga beat'em up de Koei, "Dynasty Warriors", volverá una vez más a las consolas para ofrecernos una nueva ración de combates, acción y estrategia. En esta ocasión, la presentación será bastante diferente a lo acostumbrado. Los seguidores de la saga van a llevarse una sorpresa cuando descubran el aspecto de los protagonistas. Lejos de ser los típicos guerreros y samuráis, la presente entrega estará repleta de robots gigantes, más conocidos como "mechas".

ESTAS MÁQUINAS, a las que será posible subirse y controlar, contarán con un tamaño descomunal. Su poder también os dejará asombrados, algo que comprobaréis en cuanto salgáis a la arena para pelear, cuerpo a cuerpo, contra centenares de rivales. Podremos manejar a varios de estos "mechas", modelos que presentarán diferentes condiciones y aptitudes para el combate. Conforme ganemos batallas, podremos ir adquiriendo nuevas piezas para acoplarlas a nuestro robot. ¿No os parece una idea brillante?

LA MECÁNICA DE JUEGO será la misma de siempre, teniendo que librar infinidad de combates en escenarios abiertos de enormes proporciones. Dichos decorados albergarán una calidad técnica mucho más elevada que en anteriores ediciones de "Dynasty Warriors", aprovechando la gran capacidad de las consolas de última generación de Sony y Microsoft. Esto se dejará notar tanto en la recreación de las texturas que recubrirán los objetos repartidos por los fondos, como en la profusión de efectos avanzados (sombreados, partículas...) que observaremos continuamente. Los personajes también gozarán de un modelado mucho más perfecto y estilizado, con animaciones mejor enlazadas y una variedad mayor. Gracias a estos progresos e innovaciones, "Dynasty Warriors: Gundam" se convertirá en una de las más destacadas entregas de la saga jamás concebidas. Los amantes de los juegos de acción y combates ya tienen un nuevo título al que seguir muy de cerca.

■ Shy Guy







16+
WARHAWK
ShankTown
SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN
Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.
Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.
PLAYSTATION Network
Incognito
www.warhawk.com
WARHAWK
This is living
PLAYSTATION 3

NiGHTS: Journey of Dreams

UN SUEÑO HECHO REALIDAD

Desarrollador: Sega	Distribuidor: Sega
Género: Aventura	Plataforma: Wii
Fecha salida: Otoño	Web: www.sega.com

Para muchos, el regreso de NiGHTS a las consolas era un simple sueño. El carismático personaje de Sega, que nos acompañó en la Saturn hace más de 10 años con una aventura única, caló hondo entre los jugadores de todo el mundo. Sega ya tiene muy adelantado la continuación para Wii del clásico "NiGHTS: Into Dreams", y os aseguro que es toda una realidad absolutamente maravillosa.

Esta intrépida mascota volverá a poseer la magnífica aptitud de volar, teniendo que surcar los cielos de Nightopia, un mundo mágico que ya recorrió en el juego de Saturn. Este lugar estará siendo atacado por los perversos Nightmarens, monstruos a los que nos enfrentaremos. Para controlar al protagonista mientras vuela habrá que hacer uso del Wiimote, mando que se ajustará perfectamente al juego. Títulos como "Wing Island" (un simpático simulador de vuelo) ya han demostrado la capacidad del Wiimote para adaptarse a este tipo de juegos y, gracias a él, será muy fácil conseguir que NiGHTS efectúe giros, loopings y otras acrobacias en pleno vuelo.

SIETE ZONAS diferentes nos esperan en la aventura, pudiendo avanzar siguiendo diversas rutas. Con esto se pretende garantizar una extensión más que decente, a lo que habrá que añadir la opción para dos jugadores. La belleza de los decorados volverá a convertirse en uno de los reclamos más importantes de la aventura. La imaginación y el colorido que mostrarán los mundos no será comparable a nada que hayáis visto antes en Wii, y a veces sobrevolaréis los escenarios por puro placer.

Sega está poniendo mucho mimo y esfuerzo para cerciorarse de que la vuelta de un mito a la actualidad no desmerezca su original aventura. Por fortuna parece que NiGHTS va a protagonizar otra formidable producción.

■Sergio Martín





Virtua Fighter 5

UN COMBATE SALVAJE

Desarrollador: Sega
Género: Lucha
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Sega
Plataforma: Xbox 360
Web: www.sega.com/gamesite/vf5/

Con algo más de retraso del esperado (en un principio iba a salir a principios de verano), el genuino arcade de lucha 3D de Sega, "Virtua Fighter 5", va a visitar la consola de Microsoft. Su paso por PlayStation 3 hace ya unos meses nos dejó unas impresiones magníficas, por eso debemos esperar lo mejor de esta conversión. Básicamente el título será un calco del original. Diecisiete personajes harán acto de presencia en la arena, con tipos tan populares como Akira, Lau, Kage o Jacky. El Blaze y Eileen (que debutan en la saga) también se sumarán a la fiesta, los cuales ya demostraron en PS3 sus habilidades.

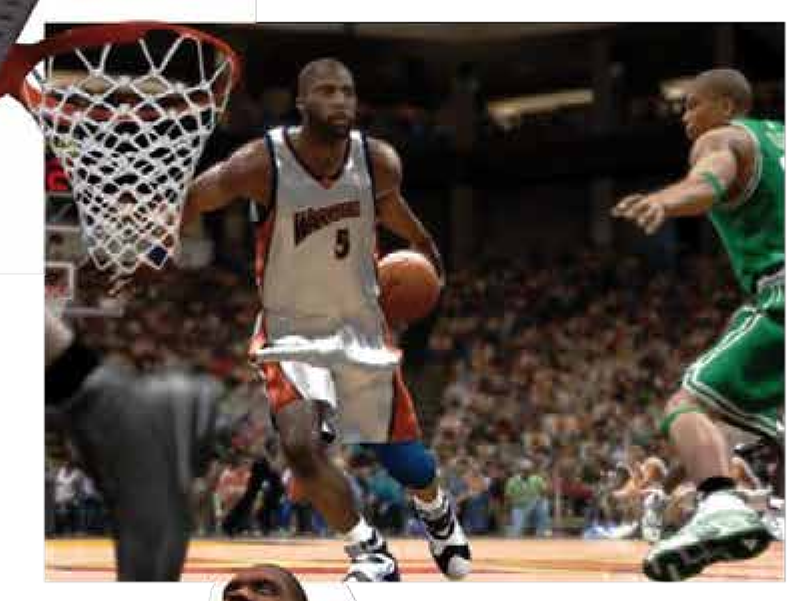
El manejo de los participantes volverá a ser bastante técnico. A los que les guste la vieja táctica del "machaqueo de botones indiscriminado" ya pueden ir olvidándose de ganar combates, por lo menos cuando se enfrenten a un jugador veterano o a un personaje controlado por la CPU de nivel avanzado. En cada pelea será igual de importante atacar como saber defenderse, pudiendo desplazarnos por cualquier rincón de los decorados 3D esquivando las acometidas de los adversarios.

LOS MODOS DE JUEGO volverán a sorprendernos, sobre todo porque en esta versión se incorporará, por fin, la ansiada modalidad online. Muchos usuarios reclamaban la integración de esta opción, y Sega les ha escuchado cumpliendo sus deseos. No obstante, el resto de modos incluidos en el original se mantendrán intactos, sumando un total de cinco distintos.

El apartado técnico volverá a ser espectacular, con decorados majestuosos, y luchadores estilizados y muy bien animados. Por lo que hemos observado, "Virtua Fighter 5" va a ser uno de los títulos de Xbox 360 mejor acabados en este aspecto, de eso no hay duda.

El combate definitivo está a punto de celebrarse. Ni se os ocurra perdéroslo.

■ Sergio Martín





NBA 2K8

BASKET EN ESTADO PURO

Desarrollador: 2K Sports
Género: Deportivo
Fecha salida: Octubre/Noviembre
Distribuidor: Take2
Plataforma: PS2, PS3, Xbox 360
Web: www.2ksports.eu/es

Coincidiendo más o menos con el comienzo de la nueva temporada de la NBA (que arrancará exactamente el día 30 de Octubre), 2K Sports tendrá lista la nueva edición de su aclamada saga de basket, que aparecerá en las plataformas PS2, PS3 y Xbox 360.

Dado el tremendo éxito de ventas y críticas que obtuvo el fenomenal "NBA 2K7", la presente edición no ofrecerá cambios drásticos en ningún apartado, siguiendo la línea en plan simulador total marcada por el anterior. Pero no penséis que por ello "NBA 2K8" estará falto de mejoras e innovaciones. Las plantillas estarán actualizadas, con lo que disfrutaremos de la presencia, en los Memphis Grizzlies de Pau Gasol, de un nuevo español, Juan Carlos "La Bomba" Navarro. Este gran traspaso se unirá a otros muchos que se han producido en las últimas semanas, como la controvertida salida de Kevin Garnett de Minnesota para recalar en los Boston Celtics. El calendario de partidos para este año también será el mismo que el real, lo que otorgará al juego otro punto más de realismo.

LAS MODALIDADES también experimentarán alguna que otra sorpresa. La más llamativa será la incorporación (ya era hora...) del concurso de mates, especialidad que sí estaba presente desde hace ya varias temporadas en el gran rival de este simulador, "NBA Live". Junto a esta modalidad encontraremos muchas otras, desde modo online al absorbente Asociación, pasando por los Play-Off o el baloncesto callejero. Gráficamente volverá a ser un espectáculo (especialmente en las versiones diseñadas para las consolas de nueva generación), brillando las animaciones de los jugadores por su suavidad. La ambientación estará muy conseguida pero, un año más, los comentaristas seguirán hablando en inglés. Pese a esto, "NBA 2K8" saciará un año más las ansias de basket de los muchos aficionados a este grandísimo deporte.

Sergio Martín













Moto GP 07

FRENESÍ POR LAS DOS RUEDAS

Desarrollador: Capcom	Distribuidor: Proein
Género: Velocidad	Plataforma: PS2
Fecha salida: Octubre	Web: www.capcom.com

DEl mundial de MotoGP es uno de los eventos deportivos más seguidos en nuestro país. Por eso no es de extrañar que "MotoGP 07" sea uno de los juegos más deseados de cara a final de año por los usuarios de PlayStation 2. Y más teniendo en cuenta que el título va a llevar el sello de Capcom, lo que es toda una garantía de calidad.

Al ser un producto oficial, "MotoGP 07" contará con la licencia oportuna para presentar todos los pilotos, equipos, sponsors y trazados que conforman del Campeonato del Mundo de Velocidad. Pedrosa, Rossi, Stoner o Elías serán algunos de los deportistas con los que podremos competir, pudiendo subirnos a motos de firmas tan prestigiosas como Honda, Yamaha, Ducati o Suzuki.

LAS OPCIONES que incluirá el título serán muy amplias y afectarán a diferentes campos. Por ejemplo, tendremos la oportunidad de escoger el estilo de pilotaje que prefiramos entre arcade (más asequible) o simulación (para expertos), así como la modalidad que más nos seduzca: Campeonato, Time Attack, Carrera Rápida, Retos o Multijugador a pantalla partida.

Como ocurre en la vida real, durante las pruebas habrá que estar muy pendientes del cielo, porque "MotoGP 07" incorporará un sistema de climatología variable muy avanzado. Este factor alterará notablemente la evolución y el desenlace final de algunas carreras, apareciendo ocasiones en las que será necesario pasar por boxes para cambiar el tipo de neumáticos.

En cuanto al aspecto gráfico, destacará la increíble sensación de velocidad cuando nos subamos a cualquier motocicleta. Y a pesar de que en ocasiones aparecerán más de 20 máquinas simultáneamente en pantalla, no se producirá ni una sola ralentización. "MotoGP 07" va a convertirse en uno de los juegos de velocidad más importantes de PS2. Los "moteros" están de enhorabuena.

Sergio Martín









Death To Spies

DOS ALMAS EN GUERRA

Desarrollador: Haggard Games	Distribuidor: Electronic Arts
Género: Acción\Espionaje	Plataforma: PC
Fecha salida: Otoño	Web: www.deathtospies-thegame.com

Death To Spies representa el primer trabajo de los chicos de los estudios Haggard Games. En "Death To Spies", nos ponemos en el papel de un capitán del "SMERSH", el servicio de contraespionaje del ejército soviético durante la Segunda Guerra Mundial, entrenado para llevar a cabo todo tipo de operaciones encubiertas. Con perspectiva en tercera persona y un sistema de control clásico muy similar al de otros títulos del género, rápidamente podremos entrar en acción e infiltrarnos en territorio enemigo. Contamos con un mapa que nos indica la posición de los enemigos, así como su campo de visión que resulta de gran ayuda.

LAS MISIONES de espionaje están basadas en acontecimientos reales y se desarrollan tanto en escenarios interiores como exteriores, que van desde hoteles y embajadas, hasta pueblos y bases militares. Durante las diferentes tareas, y para cumplir nuestros objetivos, tendremos que hacer uso de todas nuestras habilidades como espías. Estas habilidades van desde esconderse, camuflarse usando distintos uniformes, armar y desarmar trampas o actuar como francotirador hasta el secuestro o el sabotaje de instalaciones rivales. Además tendremos a nuestra disposición un amplio arsenal de armas reales de la Segunda Guerra Mundial, incluyendo pistolas, ametralladoras, cuchillos, granadas y muchas más. Así mismo, podremos hacer uso de vehículos motorizados como coches, camiones y motocicletas, que nos facilitarán nuestras misiones en los amplios escenarios en los que se desarrolla la acción. Si a todo ello le sumamos una libertad total de acción para cumplir nuestros objetivos principales, así como los objetivos opcionales, podemos afirmar que estamos ante un título con mucho potencial, que hará las delicias de los aficionados al género.

Técnicamente hablando, el motor grafico soporta las últimas características de las generaciones recientes de tarjetas graficas. Las texturas y efectos visuales son más que correctos sin llegar a deslumbrar. Con "Death To Spies" los estudios Haggard Games entran en escena pretendiendo hacerse un hueco en el competido mundo de los títulos de acción en tercera persona. ¿Lo conseguirán? Desde luego cualidades para ello no van a faltarle.

Pablo Molina



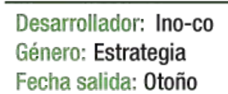




Fantasy Wars

BATALLAS DE FANTASÍA POR TURNOS





Desarrollador: Ino-co
Género: Estrategia
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Nobilis
Plataforma: PC
Web: www.nobilis-iberica.com

Desarrollado por los estudios rusos Ino-co, "Fantasy Wars" nos meterá de lleno en un universo de fantasía medieval arrasado por incesantes guerras. Podremos elegir entre el clan de los orcos, humanos o elfos, contando cada uno con diferentes subcategorías. Nuestra misión consistirá en vencer al enemigo, atravesando ciudades pobladas de enanos, bosques élficos… todo muy al estilo "Warhammer". A nivel jugable, "Fantasy Wars" se apoya en una fórmula clásica (que cuenta con muchos seguidores) como es la estrategia por turnos, aunque añadiendo una variedad de razas y unidades tan amplia que, sin duda, será apreciada por todo aficionado a este tipo de juegos. Habrá un tablero virtual situado en el escenario, con la característica positiva de que las casillas serán hexagonales, lo que multiplicará la posibilidad de movimientos de las unidades. Cada jugador desplegará sus unidades por turnos, atacando a las del oponente tan pronto como estén a su alcance, elaborando una estrategia envolvente, etc.

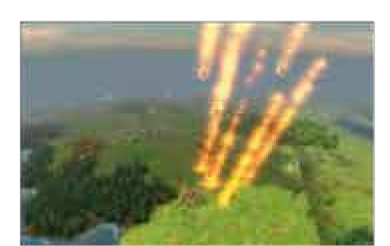
Jugaremos 3 campañas distintas cuyos argumentos se entrelazarán en diferentes puntos. Esto aumentará las horas de juego, ya que para conocer todos los detalles de la historia será necesario jugarlas todas. Algunas de las situaciones bélicas con las que nos encontraremos serán asedio a castillos, defensa de pueblos y fortalezas, huidas de asaltadores, operaciones de búsqueda o reconocimiento y, por supuesto, ataques sorpresa.

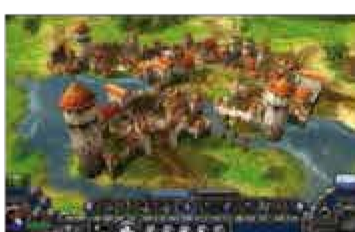
EL PUNTO FUERTE de "Fantasy Wars" va a ser el amplio número de unidades que utilizaremos, no sólo en cada clan, sino incluso dentro de éstas. A medida que nuestros guerreros acumulen experiencia en combate irán subiendo de nivel y podremos enseñarles nuevas habilidades para aprovechar mejor su rendimiento. En total dispondremos de unas 70 unidades diferentes, repartidas en 9 ejércitos distintos.

Gráficamente contará con buenas animaciones y una variedad notable de escenarios. La cámara dinámica facilitará la observación de la batalla, permitiéndonos contemplar los bonitos efectos de luces así como los detalles.

La versión final, que llegará en octubre, incluirá modos multijugador (hasta 4 participantes vía LAN, Internet o Hotseat) y, por si fuera poco, los requisitos mínimos del sistema resultarán bastante asequibles.

Mario Fernández















Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3

¡ONDA VITAL!

Desarrollador: Bandai Namco	Distribuidor: Atari
Género: Lucha	Plataforma: PS2 y Wii
Fecha salida: Otoño	Web: www.es.atari.com

Año tras año, Goku y sus amigos han conseguido convertirse en los protagonistas de una de las sagas de lucha uno contra uno más importantes y reconocidas por los usuarios. "Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3" va a seguir los pasos de "Budokai 2", ofreciendo unos combates espectaculares y muy dinámicos entre los protagonistas de esta grandiosa saga de dibujos animados. Y, agarraos bien, ¡160 luchadores conformarán el plantel! Tipos como Piccolo, Freezer, Vegeta y otros menos conocidos demostrarán su poder en feroces peleas, que tendrán lugar tanto en tierra firme como en el aire.

EL SISTEMA DE LUCHA no será tan profundo y complicado como el incorporado en otros beat´em up 3D, pero aún así será suficiente como para permitirnos ejecutar patadas, llaves, magias y combos a mansalva.

Las diferencias principales entre ambas versiones, PS2 y Wii, serán dos. La primera estribará en el sistema de control, pues la entrega para PS2 incorporará un esquema bastante tradicional, mientras que la de Wii hará uso de los sensores de movimientos del Nunchaku y Wiimote para conseguir un manejo más realista.

Aparte de esto, el disco para la consola de Nintendo incluirá modo online, mientras que los usuarios de PS2 podrán disfrutar de una nueva característica exclusiva llamada Disc Fusion System. ¿Y en qué consistirá? Pues nos dará la opción de jugar a los anteriores "Budokai Tenkaichii" con los nuevos personajes integrados en "Tenkaichi 3". Una gran idea.

Los protagonistas y los 30 entornos en los que tendrán cabida los entuertos guardarán gran semejanza con los diseños originales de Akira Toriyama, y las animaciones de Goku y sus compañeros serán inmejorables. Dentro de muy poco va a volver a desatarse en nuestro país la pasión por el universo "Dragon Ball" gracias a este lanzamiento de Atari.

Carlos Segura

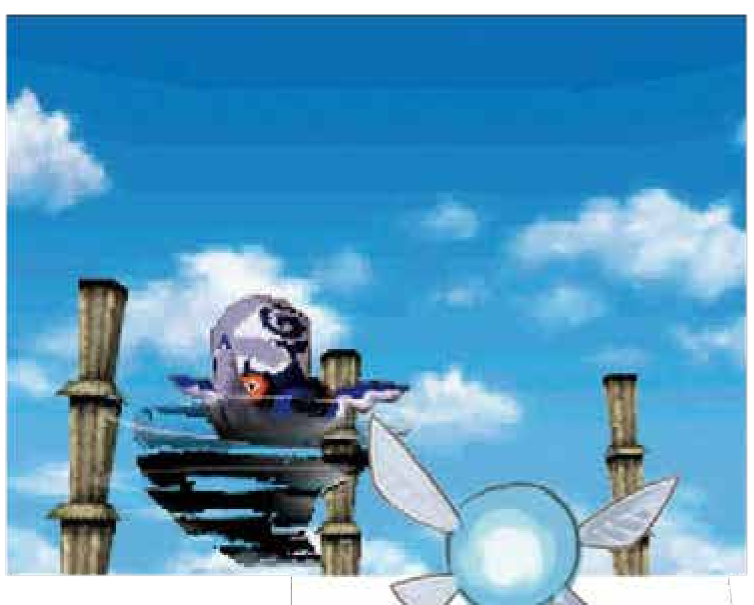














The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

QUÉ GRANDE ERES, LINK



Desarrollador: Nintendo
Género: Aventura
Fecha salida: Octubre
Distribuidor: Nintendo
Plataforma: DS
Web: www.nintendo.es

Desde que Nintendo DS debutara con gran éxito en todo el mundo, millones de jugadores esperábamos el momento de poder disfrutar con una aventura de Link que aprovechara las posibilidades exclusivas de esta portátil. Todo llega en esta vida, y el mes próximo vamos a tener la ocasión de acompañar al héroe de Hyrule en una de sus aventuras más sonadas. "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" seguirá la trama iniciada en el colosal "Zelda: Wind Waker" de GameCube. Y no sólo eso ya que también compartirá otros elementos como la majestuosa línea artística. Todos los personajes que se darán cita en el juego poseerán una expresividad tremenda y desprenderán una simpatía enorme. Su "look" tendrá un estilo a dibujos animados, con un nutrido grupo de personajes que dispondrán de un diseño muy original. Por su parte, los decorados 3D presentarán un colorido sin par, con un tamaño de las localizaciones que os dejará sin habla.

LA REVOLUCIÓN de este "Zelda" la encontraremos en la forma de controlar a Link. Bastará con emplear la stylus para conseguir que el protagonista lleve a cabo todo su generoso recital de acciones. Si llevamos el puntero a una zona del escenario, Link se dirigirá hacia ella. Al tocar a un enemigo con el puntero, el elfo le golpeará inmediatamente con la espada. Este sistema de control se comportará de maravilla, haciendo que cualquier jugador se haga con él en 15 minutos.

Además, como en todos los capítulos de esta insuperable saga, lo mejor de todo es que su jugabilidad combinará montones de elementos: combates, exploración, diálogos, puzzles, búsqueda de tesoros y objetos importantes… Aún es demasiado pronto para valorar esta nueva creación de Nintendo, aunque no hace falta ser adivino para asegurar que "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" se convertirá en uno de los títulos más extraordinarios de Nintendo DS. Qué poco queda para poder constatarlo…

Sergio Martín

Unreal Tournament 3

LA EXPERIENCIA ES LA MADRE DE LA CIENCIA

Desarrollador: Epic Games
Género: Shooter
Fecha salida: Noviembre 2007
Distribuidor: Virgin Play
Plataforma: PC, PS3
Web: www.unrealtournament3.com

Epic Games no necesita presentación, pero para aquellos a quienes les falle la memoria bastará decir que son los autores de Gears of War y, evidentemente, la saga Unreal. Sus motores gráficos han sido licenciados por multitud de compañías para desarrollar otros juegos y se disputan con id Software el liderato tecnológico en este terreno.

Debido a ello Unreal Tournament 3 presentará uno de los mayores despliegues visuales jamás vistos tanto en PC como en PlayStation 3, con todos los efectos imaginables y algunos que hasta ahora sólo se habían podido disfrutar en cine. Quienes hayan probado Gears of War se podrán hacer una idea de lo que son capaces de hacer los chicos de Epic, pero en realidad Gears of War no es nada en comparación con la grandiosidad y calidad de UT3. La arquitectura, animación de personajes, vehículos y escenarios, los movimientos, los efectos visuales de las armas, las explosiones, la física… Todos y cada uno de los apartados técnicos hacen palidecer lo visto hasta el momento, porque aquello que antes sólo se veía en animaciones generadas por ordenador se convierte en acción en tiempo real y tú estás en ella.

Sus creadores lo definen como una mezcla entre el Unreal original (1999) y Unreal 2004, pero centrado en la competición multijugador. De hecho su objetivo es dominar el mercado multijugador de los shooters y quieren lograrlo a través de la inclusión de una generosa cantidad de modos de juego realzada por las habilidades, vehículos y armas de que se dotará a los jugadores, así como una amplia dotación de intrincados escenarios cuyo diseño merecería estar en un museo, al menos aquellos que hemos podido ver. En cuestión de semanas podremos confirmar la totalidad de modalidades multijugador definitiva, que promete revolucionar el panorama online de los próximos meses.

■Scryer

















THEATRE OF WAR

EL REALISMO DE LA GUERRA

Desarrollador: 1C/Battlefront.com	**Distribuidor:** Friendware
Género: RTS	**Plataforma:** PC
Fecha salida: Octubre 2007	**Web:** www.friendware.es

Hace unos meses 1C Company, el mayor editor y distribuidor de juegos ruso, presentó en Praga sus novedades para este año y principios del que viene y entre ellas se encontraba Theatre of War, un juego de estrategia y táctica en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial y que presenta algunas de las batallas más famosas de dicho conflicto.

Entre las virtudes que hemos podido constatar a priori se encuentran unos campos de batalla de dimensiones realistas, realismo que también se deja sentir en la visibilidad y el alcance de las armas. Incluye cinco campañas a través de toda Europa y es profuso en detalles de soldados y armas. Asimismo posee una inteligencia artificial notable tanto para las tropas del jugador como para las enemigas y las respuestas de ambas cuando se encuentran bajo fuego enemigo.

Theatre of War carece totalmente de recolección de recursos y construcción de bases, de modo que se centra totalmente en las batallas y en la utilización inteligente de las tropas que se te conceden en cada misión, lo que impone una aproximación táctica brutal a cada misión. Aquí no vale lanzar al grueso de los efectivos sobre un objetivo, porque acabará en una carnicería y fracaso, sino que es necesario explorar el terreno y avanzar poco a poco adaptándose a las contingencias que vayan surgiendo.

Las fuerzas de que dispondrás incluirán tanques, unidades motorizadas y mecanizadas, cañones, morteros, regimientos de infantería y la posibilidad de solicitar apoyos de artillería y aéreos en determinados momentos. Todo ello sobre escenarios modelados en base a mapas y documentos reales de la época. El juego completará su excelente oferta con un multijugador en el que podrán participar hasta ocho jugadores. La demo ya está disponible en Internet aunque en inglés, si bien el juego estará disponible en castellano

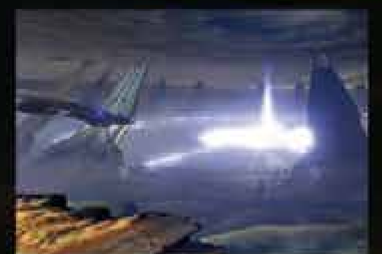
■Scryer













Halo 3

UN JUEGO ABSOLUTAMENTE MAESTRO

El juego más deseado de Xbox 360 ya está aquí. Y ha aterrizado envuelto en una aureola de misticismo y majestuosidad sin precedentes. Las expectativas que se habían puesto en esta tercera entrega del shoot'em up subjetivo de Bungie eran bestiales, y mucho ha tenido que trabajar este equipo de desarrollo para cumplirlas por completo. Porque está claro que han conseguido alcanzar tan difícil meta, dando vida a uno de los shooters más completos que existen en el mercado para cualquier formato.

La historia del modo Campaña de "Halo 3" prosigue las andanzas del Jefe Maestro donde se quedaron en la segunda parte de la serie. En su regreso a la Tierra (con aterrizaje suicida incluido) se topa con la desagradable situación de que los malvados Covenant han invadido el planeta, teniendo que librar de nuevo una gran batalla contra estos extraterrestres. Según nos comentaron dos de los diseñadores del juego, Jamie Griesemer y François Boucher-Genesse, "la trama de Halo ha enganchado a muchos jugadores de todo el mundo y por eso tratamos de cuidarla al máximo". Y eso se nota, puesto que a medida que avanzamos en la aventura descubrimos situaciones muy excitantes e incluso alguna que otra sorpresa, que consiguen mantener muy alto el interés. Las misiones que debemos ir superando nos son dadas sobre la marcha y, con frecuencia, cambian radicalmente con el devenir de los acontecimientos. Liberar a marines,







armar bombas o proteger a un grupo de personas son ejemplos de las tareas que nos esperan en "Halo 3".

ESTAS MISIONES pueden ser superadas jugando en individual o, mejor aún, en compañía de tres amigos. Tanto Jamie como François nos confesaron que "el modo Cooperativo para cuatro jugadores es uno de los puntos fuertes de este título". Y desde aquí ratificamos totalmente estas palabras. Aunque jugando en solitario el modo Campaña es divertido, no tiene nada que ver jugarlo a solas que en compañía. El hecho de poder actuar en conjunción de otros colegas humanos aporta nuevos alicientes, puesto que sólo así es posible avanzar en grupos de dos en dos, rodear a los rivales, cubrir la retaguardia de aquel jugador que asuma el papel de avanzadilla, trazar planes de ataque... Si jugamos en este modo " es recomendable seleccionar el modo de dificultad Heroico", como bien apuntaba la pareja de diseñadores. Sí, porque bajo esta dificultad los enemigos se comportan de manera mucho más inteligente y el ritmo de juego se vuelve mucho más trepidante.

Pero como todo el mundo reconoce, la gran baza de "Halo 3" y su verdadera razón de ser es el modo online a través de Xbox Live! Tras pasar horas tomando parte en intensas batallas online, podemos afirmar que ningún otro título de consola ha logrado alcanzar los niveles de genialidad que "Halo 3" ofrece en este campo. Como nos explicaron los chicos de Bungie, su





meta ha consistido en "dar a los aficionados la mayor flexibilidad posible para disputar partidas en red", y a fe que lo han conseguido. Todo, absolutamente todo es personalizable en esta modalidad. ¿No nos gusta una arena concreta? No pasa nada. Puede modificarse por completo a nuestro gusto, desde escoger los puntos donde queremos que se encuentren las armas a las dimensiones del escenario. ¿Los modos de juego nos parecen insuficientes? Pues creamos unos nuevos y listo. Las posibilidades son infinitas. Y lo mejor es que podemos subir estos cambios a la red para que sean disfrutados por otros usuarios de todo el mundo si así lo desean… o viceversa. Además, y como nos adelantaron Jamie y François, "Bungie seleccionará a todos aquellos miembros de la comunidad de Halo 3 que envíen sus mapas, modos de juego, etc. que se conviertan en los más descargados por el resto de usuarios". Así que no dejéis de compartir con el resto de jugadores vuestras mejores creaciones.

EN CUESTIONES TÉCNICAS "Halo 3" muestra muy buenas maneras. Los decorados exteriores son de una belleza extrema, y a pesar de las enormes dimensiones que presentan algunos, no se observa ni un atisbo de niebla o ralentización. El precio que hay que pagar a cambio es un ligero popping en pequeños elementos (como hierba o rocas) pero nada de lo que alarmarse. La gran mayoría de las texturas que incorporan estos fondos son de bastante calidad, si bien hemos visto más de una un tanto borrosa y no demasiado conseguida. Los efectos de luces, sombreados, partículas, reflejos y demás son realmente buenos y dotan al juego de una ambientación fantástica. A esto último también contribuye, y de qué forma, la espléndida banda sonora, que incluye una retahíla de temas muy bien compuestos y orquestados. Y para rematar el conjunto, por fin se ha integrado un doblaje al castellano en condiciones. O sea, que el controvertido "castellano neutro" de "Halo 2" ha quedado remplazado por un doblaje serio y bien hecho, acorde con lo que se merece esta joya de la programación que es "Halo 3". Bungie ha logrado crear un shoot´em up en primera persona colosal y tremendamente completo. El modo Campaña es muy bueno, sobre todo si jugamos en Cooperativo, pero es que el modo online de este título hoy día no tiene competencia, así de claro y contundente. Ni en Xbox 360 ni en ninguna otra consola.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Bungie
Distribuidor: Microsoft
Género: Shoot'em up subjetivo
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.halo3.com



95

Lo mejor
El modo online es el mejor que hemos probado en cualquier juego de consola. La banda sonora y el doblaje son majestuosos.

Lo peor
Gráficamente está muy bien, pero esperábamos algo más. Algunas armas son algo inútiles.

Nuestra opinión
Bungie ha creado uno de los juegos más completos del momento. "Halo 3" es un shooter totalmente imprescindible.



Heavenly Sword

UNA PELIRROJA DE ARMAS TOMAR

Mucho se ha hablado acerca de este juego desde que se diera a conocer: que si iba a ser el juego estrella de PS3, que se convertiría en un plagio de "God of War"... Por fin ya hemos jugado a la versión final y, desde luego, ambas afirmaciones estaban bien encaminadas, aunque no son ciertas al 100%. El legado de "God of War" y su influencia en "Heavenly Sword" es notoria, pero también hay que apuntar que presentan varias disimilitudes. La gran protagonista de esta aventura en tercera persona es Nariko, una bella pelirroja que ostenta unas enormes cualidades para el combate cuerpo a cuerpo. Tras la muerte de su padre, jefe de su clan, Nariko busca vengarse del pueblo invasor. Y para lograrlo echa mano de la espada celestial, un arma tan poderosa como terrible para el que la porta... Pero no vamos a chafaros gran parte del argumento. Es mejor que lo vayáis descubriendo vosotros...

LA DINÁMICA de juego sí que se parece bastante a la vivida en "God of War". Los combates cara a cara contra centenares de rivales es el ingrediente esencial de este título. Nariko es capaz de ejecutar una amplia gama de golpes y combos, que debemos dominar si queremos ir superando niveles. La profundidad del sistema de control incorporado es una de las grandes virtudes de "Heavenly Sword". Los botones triángulo y cuadrado sirven para ejecutar distintos ataques, contras y demás. Pero si encima mantenemos pulsado el botón L1 o R1, conseguimos variantes adicionales. El número de movimientos que es capaz de materializar la heroína es descomunal, y además muchos













de ellos son realmente extraordinarios y muy bonitos de ver. Es cierto que estas batallas a veces pueden resultar algo confusas (sobre todo cuando nos rodean un alto número de contendientes) pero por regla general se hacen muy amenos e intensos.

Para romper un poco la dinámica de la aventura, de vez en cuando nos topamos con algún que otro puzzle sencillito, que sirve para tomarnos un respiro. Pero mejor aún son determinadas fases en las que pasamos a tomar el control de la "particular" amiga de Nariko, llamada Kai. Esta chica es una experta usando el arco y las flechas, y gracias a su puntería podemos liquidar a los rivales desde largas distancias.

En global, la experiencia de juego de esta producción de Ninja Theory es emocionante y termina enganchando, aunque quizá peca de un defecto: puede hacerse corta, en especial para los jugadores más experimentados en este tipo de títulos.

LA DEDICACIÓN y el mimo que se ha puesto en concebir cada una de las localizaciones que visitamos en la aventura se nota desde el primer momento. Los desarrolladores han querido asegurase de que "Heavenly Sword" se convierta en uno de los títulos más bonitos y avanzados técnicamente de los disponibles en esta consola, y a fe que lo han conseguido. Las vistas panorámicas que observamos en ocasiones de los escenarios son increíbles, y son una muestra clara del buen hacer de los grafistas de Ninja Theory. Los personajes quizá no alcanzan la misma brillantez, pero desde luego su aspecto también es muy resultón.

El sonido es sobresaliente, fruto de la combinación entre una banda sonora de calidad y un doblaje al castellano excepcional. La valoración final de "heavenly Sword" es muy positiva, siendo una aventura de acción y peleas a la altura de las mejores, como "Ninja Gaiden Sigma". Quizá no alcanza el nivel de perfección de la saga "God of War" (aunque esa meta es muy difícil de conseguir), pero se ha quedado muy cerca.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ninja Theory
Distribuidor: Sony
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: PS3



87

Lo mejor
El profundo y estudiado sistema de control. La asombrosa calidad audiovisual que ostenta.

Lo peor
A veces las batallas resultan confusas. Es algo corto, sobre todo si sois muy habilidosos con el pad.

Nuestra opinión
Ninja Theory da muestras de su buen hacer con esta interesantísima aventura repleta de combates.







Medal of Honor: Airborne

LA ACCIÓN COMIENZA DONDE TÚ DECIDAS





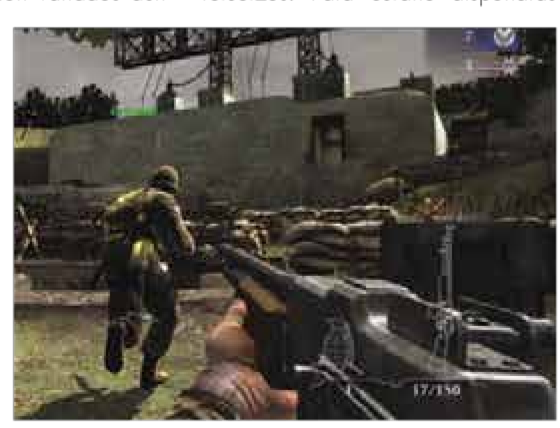
Que sí, que son muchos juegos ya, demasiados, ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Y no sólo los FPS más conocidos como esta saga o Call of Duty, sino infinidad de RTS, juegos de estrategia por turnos, simuladores de vuelo y quién sabe qué más. Como escenario es, probablemente, el más desgastado pero eso no significa que los juegos sean malos. De hecho, Airborne logra destacar por múltiples razones, entre ellas su novedosa aproximación al planteamiento de las misiones.

Al comienzo de cada misión saltarás en paracaídas sobre el campo de batalla y tienes la posibilidad de dirigir la caída sobre el punto que quieras, de modo que puedes obedecer las órdenes y maniobrar hacia la bengala de humo verde que señala la zona de aterrizaje segura o bien arriesgar el pellejo y probar con otro destino. No obstante, hacerlo conlleva unos riesgos brutales y casi siempre acabarás muerto en cuestión de segundos, a no ser que tengas suerte y logres localizar otra zona segura no identificada por una bengala.

Los objetivos iniciales de la misión se pueden ver alterados y actualizados mientras progresas, si bien al final tienes que cumplirlos todos para superar cada uno de los seis niveles. Eso sí, puedes afrontarlos como mejor te parezca y en el orden que quieras, lo que proporciona bastante libertad de acción. Lograr cumplir cada objetivo es toda una hazaña y te sentirás todo un héroe al lograrlo, aunque siempre hay más aguardando. Los objetivos son variados aunque nada nuevos: volar antiaéreos, limpiar edificios, detonar explosivos, eliminar tanques…

Puesto que cada escenario está vivo y la acción es incesante, jugar un nivel dos veces no es igual. De hecho, uno de los mayores alicientes es probar diferentes maneras de alcanzar el mismo objetivo, aunque obviamente unas llevan más tiempo que otras. Puedes llevar dos armas a la vez (que por cierto se pueden mejorar) y una pistola con munición ilimitada, disparar por encima de un parapeto o asomarte para tratar de apuntar, siempre tratando de acabar con el enemigo lo antes posible, porque correrán para ponerse a cubierto, lanzarán granadas hacia atrás mientras corren e incluso pedirán refuerzos. Para curarte dispondrás









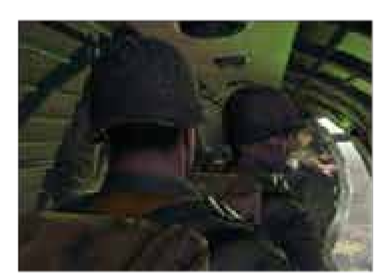


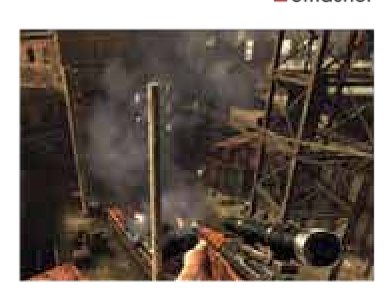
de una buena dosis de botiquines repartidos por todo el campo de batalla, lo cual es bastante útil porque tu salud tiende a deteriorarse a gran velocidad cuando te aciertan.

LA CAMPAÑA DE SEIS MISIONES está bien pero lleva alrededor de diez horas a los más torpes, hasta cuatro menos a los jugadores más expertos, lo cual quizá sepa a poco a muchos. Sin embargo a ella se suma el multijugador, con media docena de mapas en los que el punto de aterrizaje cobra mucho más sentido que en la campaña, ya que ves a tus aliados y enemigos mientras desciendes y eso te permite decidir sobre la marcha dónde crees poder obtener mayor ventaja.

Tras haber visto otros juegos en 360, hay que señalar que Airborne no presenta los mejores gráficos posibles en esta consola y es en PC donde, con el equipo adecuado, por supuesto, goza de un apartado visual mejorado gracias a la utilización de texturas de mayor calidad. A pesar de ello, la conjunción de gráficos, buenas y fluidas animaciones y una banda sonora y efectos de sonido excelentes, consiguen crear una atmósfera fabulosa que, realzada con una pantalla de alta definición y un buen sistema de sonido, hacen de Medal of Honor Airborne una experiencia arrolladora. Si estás dispuesto a luchar con los Aliados una vez más para acabar con los nazis, con Airborne podrás hacerlo de una manera diferente a como habías hecho hasta ahora.

Smasher





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Art
Distribuidor: Electronic Art
Género: FPS
Multijugador: 1-12
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.mohes.ea.com



83

Lo mejor
Los dos últimos niveles destacan de los demás gracias a una mayor intensidad en la acción y mayores niveles de diversión.

Lo peor
La campaña puede resultar corta para los jugadores más expertos aún con el aliciente de la rejugabilidad.

Nuestra opinión
Si no estás cansado de los FPS de la Segunda Guerra Mundial merece la pena hacerte con él.

Sega Rally

UN RALLY MAGISTRAL

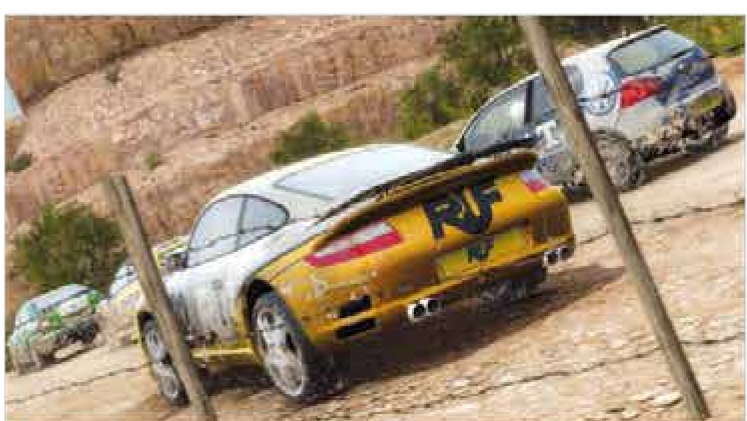
Como gran aficionado a la recreativa original de 1995, "Sega Rally Championship", esperaba con mucha expectación esta nueva entrega del clásico arcade de conducción de Sega. Para mi satisfacción, el resultado final ha sobrepasado mis expectativas con creces. El estudio encargado del desarrollo del proyecto ha sabido mantener el espíritu de la franquicia, dotando al producto de un acabado y unas posibilidades fabulosas.

De entrada el disco incluye una considerable remesa de modalidades de juego, como son Campeonato, Contrarreloj, Carrera Rápida y Multijugador (online y offline). El modo principal es el primero de ellos, donde nos esperan un auténtico aluvión de retos. Al principio sólo se encuentran accesibles unos pocos pero, conforme avanzamos y ganamos carreras, vamos abriendo muchos eventos extra. La variedad de circuitos que nos aguardan es más que respetable, pudiendo correr en lugares montañosos, circuitos localizados en mitad de un gran cañón, pistas rodeadas de árboles tropicales, trazados cubiertos por la nieve... Todos estos recorridos cuentan con varias modificaciones en su trazado, aumentando aún más si cabe la profusión de pistas distintas. El diseño de cada circuito ha sido estudiado con detalle siendo su extensión, en general, bastante grande. Además cada pista mezcla varias gamas de terreno diferente, teniendo que correr sobre barro, agua y asfalto en la misma carrera. Esto hace que debamos estar bien atentos, pues las cambiantes condiciones del piso afectan sensiblemente al manejo y comportamiento de los vehículos.









LOS COCHES a los que podemos subirnos son modelos oficiales WRC (World Rally Car), es decir, vehículos totalmente reales adecuados para esta especialidad deportiva. Cualquiera que haya soñado alguna vez con pilotar un Subaru Impreza WRX STi SpecC o un Citroën Xsara Rallycross del 2004, "Sega Rally" les brinda esa oportunidad. Su aspecto es maravilloso, pero lo mejor es cuando saltas a la pista y te pones al volante: la sensación de velocidad que se ha conseguido en este juego es algo increíble. Tanto es así, que es realmente difícil fijarse en los preciosos entornos en los que circulamos. Y ya que los mencionamos, sabed que los circuitos presentan un trazado deformable. O para que lo entendáis mejor, las pistas van modificando su aspecto vuelta tras vuelta como consecuencia de las acciones de los coches. Un detalle técnico sin precedentes.

A pesar de la enorme celeridad con la que se desplazan los vehículos, su control no puede ser más preciso. Conducir en "Sega Rally" es una exquisitez, una experiencia que debe ser probada al menos una vez en la vida. La fenomenal jugabilidad de este título se debe, a nuestro juicio, a la gran combinación entre arcade y simulación. La física de las máquinas y su inercia es bastante realista, sin embargo los golpes no afectan en absoluto a la mecánica del automóvil, permitiéndonos seguir disfrutando de la competición.

De los pocos defectillos que arrastra el juego hay que señalar que, en ocasiones puntuales, el copiloto nos "canta" las curvas demasiado tarde, especialmente si circulamos a gran velocidad por un tramo. Esto provoca que nos "comamos" algún que otro viraje cerrado aunque, como lo suyo es memorizar cada circuito, no es algo que moleste en demasía. La banda sonora también pasa desapercibida, si bien es algo habitual en este tipo de títulos. Poco más podemos echar en cara a este colosal juego de velocidad. "Sega Rally" ha logrado recuperar el espíritu y la emoción de una recreativa que hizo historia.

Eduardo G



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sega Racing Studio
Distribuidor: Sega
Género: Velocidad
Multijugador: 1-6
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.sega-europe.com/es/Game/302.htm



91

Lo mejor
La velocidad que llegan a alcanzar los coches es increíble. La gran oferta de modos de juego y opciones.

Lo peor
A veces las indicaciones de las curvas son un tanto ineficientes. Las melodías no están mal, pero no destacan.

Nuestra opinión
Este juego de rallies ofrece una sensación de velocidad increíble y un apartado gráfico exquisito.







FIFA 08

EL FÚTBOL MÁS AVANZADO

Desde hace ya muchos años, al llegar estas fechas, los apasionados al fútbol virtual vivimos un emocionante duelo. "FIFA" y "Pro Evolution Soccer" mantienen una dura pugna por hacerse con el título honorífico de "Mejor Simulador de Fútbol" temporada tras temporada, y los usuarios finales somos los que recogemos los frutos de dicha legendaria rivalidad. Ambas compañías están "obligadas" a mejorar su producto sin cesar, algo que ha quedado reflejado (y de qué manera) en "FIFA 08".

Antes de nada, me gustaría resaltar el esfuerzo de EA Sports por desarrollar versiones independientes casi para cada uno de los formatos, pues a pesar de que poseen muchos elementos en común, se aprecian ciertas diferencias entre unas versiones y otras, tanto jugables como técnicas. Pero primero vamos a centrarnos en los puntos que guardan en común…

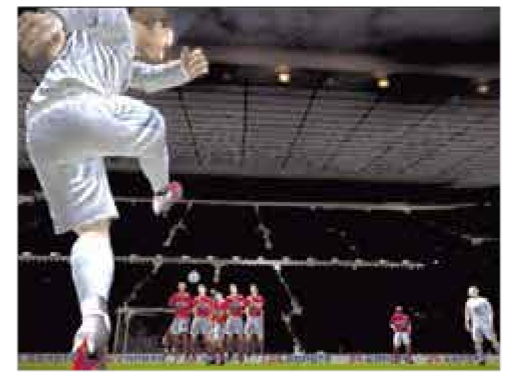
EL NÚMERO DE LIGAS reales que se han incluido es sensacional. La Primera y Segunda División españolas, el Calcio italiano, la Bundesliga alemana, la Premier League inglesa, etc. Todos los equipos presentan las plantillas actualizadas, equipaciones reales y resto de parafernalia, mostrando un nivel de realismo sin precedentes. La cantidad de modalidades de juego tampoco va a decepcionar a nadie. Podemos participar en más de ¡50! torneos, jugar partidos amistosos, echar partidas online, asumir la profesión de directores técnicos de un club… De todas estas alternativas sobresale una nueva opción, Juega Pro, que nos ha parecido muy curiosa. Al más puro estilo "Libero Grande" (¿alguien se acuerda de este clásico de PlayStation producido por Namco?), este modo nos posibilita poder seleccionar a un único jugador de la escuadra que queramos y mantener su control durante todo el encuentro. Sin duda esta característica se hace divertida, y más cuando jugamos online junto a otros usuarios, controlando cada uno a un "crack" distinto.

EL CONTROL de los jugadores se ha mejorado bastante, en comparación con el incorporado en "FIFA 07". Es cierto que aún siguen teniendo una inercia excesiva en momentos puntuales aunque, en esta ocasión, resulta mucho más fácil ejecutar regates, rematar balones aéreos o defender a los rivales. Lógicamente esta cualidad favorece la jugabilidad global de "FIFA 08". En el mismo apartado cabe puntua-















lizar que la versión para Wii posee un sistema de control más asequible incluso que el resto de versiones, gracias a los famosos sensores de movimiento del Nunchaku y Wiimote. Aún así, los usuarios de esta consola de preferencias más tradicionales pueden utilizar también un control más "normal" si así lo desean.

La ambientación de los encuentros vuelve a ser magnífica, como ya es costumbre en "FIFA". El cuidado con el que están acoplados los cánticos de las gradas es sobresaliente. A ello hay que sumar una banda sonora licenciada sensacional y unos comentarios insuperables. Manolo Lama y Paco González vuelven a demostrar que son un dúo experto en estas lides, narrando las evoluciones de los encuentros como si se tratara de una retransmisión televisiva.

El apartado gráfico tampoco se queda atrás. Las versiones de PS2, Wii y PC ofrecen un tratamiento visual notable, siendo espectaculares las ediciones desarrolladas para PS3 y Xbox 360. En particular, la recreación de los estadios no tiene desperdicio. Las gradas, porterías, campo de juego y el resto de elementos presentan un realismo extremo. Los jugadores tampoco desmerecen, especialmente sus animaciones. La única pega hay que buscarla en el extraño tratamiento facial de algunos jugadores aunque, por lo demás, se ha realizado un trabajo gráfico impecable. EA Sports sigue trabajando duro año tras año para ofrecernos mejoras e innovaciones en su clásico simulador. Eso es algo que es justo valorar y agradecer.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Deportivo
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.es.ea.com/games/10965

3+ **90**

Lo mejor
El número de ligas y modos de juego es fantástico. Gráficamente es impresionante en Xbox 360 y PS3.

Lo peor
La inercia de los jugadores es demasiado exagerada en ocasiones.

Nuestra opinión
La veterana saga de fútbol de EA Sports sigue evolucionando a pasos agigantados.







World in Conflict

LA TERCERA GUERRA MUNDIAL SE LIBRA EN TU PC

El estudio sueco Massive Entertainment, responsable de la saga Ground Control, demuestra su experiencia en el terreno de la estrategia en tiempo real con un título que puede ser considerado como el culmen de su carrera y que deja el listón muy alto para los juegos que se centran más en el combate táctico que en la explotación de recursos y construcción de estructuras, elementos ambos ausentes en World in Conflict.

Como sucede con muchos juegos, World in Conflict entra primero por los ojos gracias a un cuidado apartado visual que cuenta con los mejores efectos volumétricos que se han visto nunca en el género, así como un alto nivel de detalle en el agua y texturas y una notable profundidad de visión. Además utiliza a los protagonistas directos de la acción como hilo conductor de la historia, presentándolos en primeros planos que denotan un gran trabajo en la recreación de las unidades pero que evidencian al mismo tiempo una excesiva cantidad de ángulos y vértices que podrían haberse evitado de usar animaciones generadas de forma independiente. No obstante dan el pego y proporcionan una narrativa más consistente y creíble que la de otros juegos que apuestan por actores u otros recursos.

Obviamente en un RTS la fachada no vale mucho si detrás no se oculta un sólido conjunto de posibilidades tácticas y estratégicas, así como un buen diseño de misiones, un ritmo decente, variedad de unidades y una mecánica sencilla y al tiempo dotada de una profundidad que se debe hacer sentir en el desarrollo de cada misión. Afortunadamente World in Conflict posee todo eso.

Al comienzo de cada misión recibes una serie de puntos que puedes invertir en adquirir las que quieras entre las distintas unidades disponibles. En cuestión de segundos recibirás los refuerzos pertinentes y con el paso del tiempo podrás pedir más, alterando incluso el punto de llegada de los refuerzos. Asimismo durante el curso de cada misión podrás solicitar una serie de ayudas tácticas variables y que incluyen desde bombardeos selectivos a barridas con napalm. Estos dos elementos constituyen tu único arsenal bélico y su renovación y amplia-

ción depende directamente de la consecución de objetivos primarios y secundarios durante las misiones, así como de la toma de puntos de mando en los escenarios. Los puntos de mando son emplazamientos estratégicos cuyo control es importante y que permiten la fortificación de unidades para su defensa.

Así la campaña comienza con la invasión de Estados Unidos por parte de los rusos en una osada acción militar que sólo es un "a más" en medio de la Tercera Guerra Mundial, donde los bandos involucrados son la OTAN, EE.UU. y la U.R.S.S. Las misiones que se plantean tienen lugar en distintos escenarios a ambos lados del Atlántico y poseen objetivos que se actualizan sobre la marcha, lo que acentúa la sensación de estar en medio de un conflicto vivo. La mecánica de refuerzos y apoyos tácticos, la imposición de consecución de objetivos con una cantidad limitada de unidades, realzan el realismo y obligan al jugador a ser conservador con sus escasos recursos, así como a planificar cada acción más que lanzarse a la desesperada sobre sus objetivos. Aquí no tienes unos peones recolectando recursos para mantener una cola de producción de unidades que te garantice un suministro permanente, así que hay que ser más ingenioso de lo habitual y esforzarse más.

World in Conflict logra por todo ello asumir el liderato en un género que ya empezaba a oler a rancio. Su apartado multijugador (hasta 16 participantes) es aún mejor que la campaña para un jugador y ha sido comparado por muchos, acertadamente, a Battlefield 2 convertido en RTS por su elevado nivel de diversión.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Massive Entertainment
Distribuidor: Vivendi Games
Género: RTS
Multijugador: 1-6
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.worldinconflict.com

16+ 90

Lo mejor
Una producción muy cuidada con un diseño y una mecánica que logran una sensación de novedad importante y alcanzan un nivel de diversión excelente.

Lo peor
El uso del motor de juego para las animaciones con primeros planos de los personajes. La calidad de las voces en castellano está muy por debajo de las americanas.

Nuestra opinión
Un juego imprescindible para los amantes de la estrategia táctica con tintes de realismo bélico. No defrauda las expectativas.

Project Gotham Racing 4

ELEGANCIA Y PERFECCIÓN SOBRE RUEDAS



Parece increíble cómo ha crecido una saga que nació en la última máquina de Sega, Dreamcast. Con el excelente "Metropolis Street Racer" los desarrolladores, Bizarre Creations, ponían de manifiesto todo su potencial creador. Tras la prematura muerte de Dreamcast, Bizarre se pasó a Microsoft, recuperando su obra bajo un nuevo título: "Project Gotham Racing". El resultado fueron dos entregas en Xbox y una en la actual Xbox 360, todas de una calidad excelente. "Project Gotham Racing 4" (en adelante "PGR4) es la segunda edición que aparece en Xbox 360 y, como era de esperar, aprovecha al máximo el potencial de la máquina que la acoge. Pero hablemos de novedades. Quizás la más importante sea la inclusión de motos y las carreras mixtas con coches. De hecho, fueron uno de los elementos centrales en el tráiler del juego presentado en la reciente feria de videojuegos E3 2007. En esta ocasión el sistema de kudos habitual de la saga (que puntúa nuestra forma de conducir) se ve ligeramente modificado, precisamente para adaptarlo a las motos. Los retos que nos plantea son del tipo ganar una carrera de ocho participantes o hacer un caballito durante una distancia determinada. Las piruetas con la moto son casi tan











importantes como la conducción elegante en los coches. Ambos aspectos aumentan considerablemente el número de kudos que obtenemos al final de cada carrera. Lejos de intentar lograr un realismo propio de un simulador, las motos en "PGR4" pretenden ser sólo un añadido interesante para ofrecer variedad. Su control es sencillo (que no simple) y en cada modelo se ha matizado el control estableciendo diferencias de tracción, resistencia al aire, etc., de igual manera que sucede en los coches. No será lo mismo, obviamente, elegir una Harley-Davidson que una Ducati. Tanto en coches como en motos se ha conseguido un impecable equilibrio entre simulación y arcade. Sin duda, "PGR4" tiene una de las jugabilidades más perfectas que existen en el mercado. Contamos con un completo listado de más de 130 vehículos, un número sustancialmente mayor que en "PGR3". Al menos 30 son motos y, por primera vez en la historia de la saga, aparecen marcas tales como Honda o Ducati. Otra novedad importante que afecta a la jugabilidad son los cambios climáticos. Cielos encapotados y lluvias intensas varían el estado de las pistas provocando que, de una forma lógica y realista, conduzcamos acorde a las condiciones climatológicas. Esto puede modificar por completo el resultado de una carrera. Si empezamos sobre seco y durante el transcurso de la carrera se pone a llover, es más probable que acabemos dando trompos al tomar las curvas o con nuestro piloto estampado contra las vallas de seguridad.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR tenemos que crear nuestro piloto. Los desarrolladores han hecho mucho hincapié en dotar de personalidad a los corredores para poder usarlos posteriormente como avatares en Xbox Live! Podemos elegir su sexo, nacionalidad, variar entre distintos tipos de trajes y colores, etc. Todo ello influirá en su manera de actuar en















la pista, variando la animación que ejecutará al ganar o perder carreras. Existen varios modos de juego: Arcade, Carrera, Time Attack, Custom y las distintas opciones online. Os los explicamos rápidamente. En el modo Arcade nos propondrán retos y obtendremos medallas por realizarlos. Sin embargo, el modo "Carrera" es el punto fuerte del juego. Un calendario nos marca las fechas de las carreras y, al ganarlas, conseguimos sumar kudos con los que comprar nuevos vehículos y subir puestos en el ranking mundial de pilotos. Por otro lado, en "Time Attack" tenemos que correr una contrarreloj. Por último, la modalidad "Custom" nos permite elegir dónde y cómo jugar. En la red podemos participar en carreras por equipos o uno contra uno, algo parecido al "te la quedas" y también subir nuestras mejores fotos para que sean votadas por otros usuarios del Xbox Live!

Todas las carreras transcurren en diez ciudades distintas: Shangai, Las Vegas, Québec, Macau, Nueva York, Londres, San Petersburgo, Tokio, la pista de pruebas Michelin y Nurburing. Las condiciones ambientales varían según la lógica de cada una de las ciudades y su situación en el planeta.

EL APARTADO TÉCNICO es sobrecogedor. Las ciudades rebosan vida y emocionan, los vehículos parecen reales, y las animaciones del piloto y público son casi perfectas. El tratamiento de la luz es completamente pictórico y en más de una ocasión se os irán los ojos fuera de la pista para contemplar el paisaje. Además, observar cómo afecta la lluvia a los coches y al entorno es impresionante. Tanto la música como el sonido mantienen el alto nivel de toda la saga con un par de peculiaridades. El tema de la intro está compuesto en exclusiva por el famoso grupo de techno-punk "The Prodigy" y en la banda sonora se incluyen dos canciones de los españoles "Ojos de brujo". Ante tanta calidad, sólo se le pueden achacar dos puntos flojos a "PGR4". Uno es el sistema de daños poco realista aunque justificado por la intención claramente arcade del juego. La otra tiene que ver con la animación del piloto al caerse de la moto, la cual simplemente cumple (si bien es mejorable) en un juego en el que todo está cuidado al detalle.

En general "Project Gotham Racing 4" luce de forma espectacular en todos los sentidos. Arcade en cuanto jugabilidad pero con un toque inteligente de simulador. Control excelente, opciones online, montones de vehículos disponibles y gráficos de infarto. Os aseguramos que no hay un juego de velocidad más divertido y adictivo que "PGR4". Es elegante, exquisito... perfecto.

Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Bizarre Creations
Distribuidor: Microsoft
Género: Carreraso
Multijugador: 1 - 8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360i
www.bizarrecreations.com

3+ **96**

Lo mejor
Las increíbles novedades que incorpora. El soberbio nivel técnico y sonoro que presenta.

Lo peor
El sistema de daños no es muy realista, aunque tampoco pretende serlo por su estilo arcade.

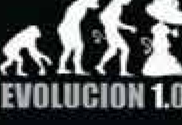
Nuestra opinión
Xbox 360 recibe otro fenomenal juego de velocidad. Y ya van unos cuantos...



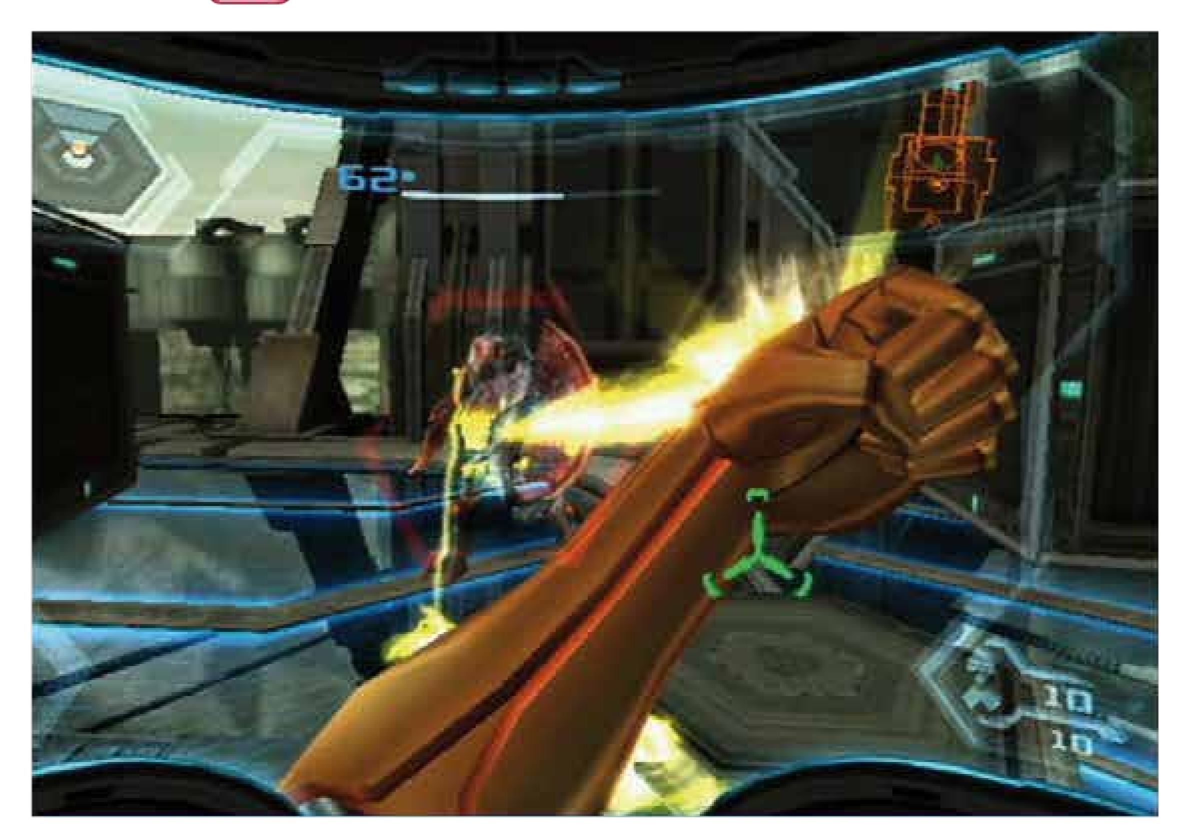








EVOLUCION 1.0







Metroid Prime 3: Corruption

LA CULMINACIÓN DE UNA GRAN TRILOGÍA

La segunda generación de juegos para Wii ya está aquí. El título que ha tenido el honor de inaugurar esta nueva era es la tercera parte de "Metroid Prime", la saga de aventuras más importante que se forjó en los tiempos de GameCube. Todo lo que se deja jugar, ver y escuchar en esta colosal aventura ha sido cuidado al máximo, comenzando por el guión. Dark Samus y un ejército de Piratas Espaciales piensan contaminar toda la galaxia con el letal Phazon, elemento altamente nocivo que, en pequeñas dosis, potencia las facultades de su portador. Samus Aran, la protagonista, no se queda de brazos cruzados y viaja por toda la galaxia para dar caza a estos terroristas espaciales.

EL RITMO del juego es más alto que nunca, debido a la carga de acción, más densa que en anteriores entregas. En "Metroid Prime 3: Corruption" asistimos a numerosas secuencias de infarto. De hecho, la gran mayoría de las veces tenemos una constante sensación de tensión. Cuando no estamos huyendo de una instalación que está a punto de estallar, nos hallamos en mitad de una persecución o combatiendo contra un enemigo final. Menos mal que, para afrontar con garantías todos los obstáculos, contamos con una gran ayuda: el nuevo sistema de control. A pesar de la grandeza de "Metroid Prime 1 y 2", algunos usuarios encontraron el manejo de ambos títulos un tanto molesto y confuso. Precisamente este grupo de jugadores será el que reciba con los brazos más abiertos el nuevo esquema de control ideado por Retro Studios, que saca el máximo rendimiento de la combinación Nunchaku y Wiimote. Como ya habréis sospechado, el Nunchaku nos permite básicamente desplazar a la protagonista por los decorados, mientras que el Wiimote lo usamos primordialmente para apuntar y disparar a los adversarios. Muchos estaréis pensando que eso ya lo habéis experimentado en









bastantes títulos de Wii, ¿verdad? Pero en este caso hay una gran (en mi opinión, enorme) diferencia: la precisión que se ha logrado alcanzar en este juego se encuentra a años luz del resto. Es cierto que no llega (por poco) a las prestaciones ofrecidas por la combinación típica del mundo del PC entre teclado y ratón, pero se acerca mucho.

El desarrollo incorpora un buen número de elementos. La investigación de los fondos es muy importante, pues en ellos se encuentran numerosos objetos valiosos, como contenedores de vida, misiles, recuperadores de salud y un montón de artefactos extra con los que potenciar las cualidades del traje espacial de Samus.

Los puzzles también hacen acto de presencia y, pese a que no son tan numerosos como los incorporados en las ediciones pasadas, los existentes son bastante atractivos.

Las zonas plataformeras también adquieren cierta relevancia, ya que para poder acceder a determinadas áreas de los decorados hay que demostrar que dominamos el arte del salto. Esta combinación de factores consigue crear una jugabilidad asombrosa, muy variada y absorbente.

EN CUESTIONES TÉCNICAS el juego también tiene mucha miga. La belleza de los decorados y su complejidad sobrepasan con holgura a los mismos vistos en las entregas precedentes de la saga. Los personajes también están mejor acabados y sus animaciones son más suaves, así como el paso de imágenes. Sin duda es el título gráficamente más perfecto de Wii. El sonido también se ha visto sensiblemente mejorado, entre otras cosas porque, por primera vez en la serie, los diálogos entre los personajes están acompañados de voces. Por todas estas cualidades y otras más que descubriréis vosotros mismos, nos encontramos ante una obra maestra. Retro Studios lo ha vuelto a hacer.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Retro Studios
Distribuidor: Nintendo
Género: Aventura / Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés Textos: Castellano
Versión analizada: Wii
www.nintendo.es

18+

94

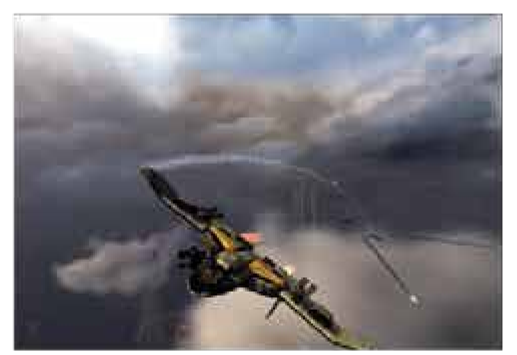
Lo mejor
Todo es sobresaliente en este juego, desde la brillante parcela técnica al preciso sistema de control.

Lo peor
Si se hubiera incluido modo multijugador online ya habría sido un título perfecto.

Nuestra opinión
"Metroid Prime 3" sienta las bases de lo que van a depararnos los juegos de Wii de segunda generación.











WarHawk

TIEMPOS DE GUERRA

Las vueltas que da la vida: lo que en un principio iba a convertirse en una especie de clon de la serie "Ace Combat" de Namco, ha acabado transformándose en un completo título de guerra multijugador. El cambio, a nuestro entender, le ha sentado realmente bien a "WarHawk", convirtiéndose (junto al modo online de "Resistance") en el mejor exponente online multijugador de PlayStation 3.

Nada menos que hasta 32 jugadores pueden verse las caras en este título. Para soportar tal número de participantes simultáneos se ha creado una enorme cantidad de mapas diferentes, de un tamaño generosísimo, asegurando así la máxima libertad y flexibilidad a los jugadores.

ANTES DE BATALLAR es necesario escoger un bando: Eucadian o Chernovan. Luego podemos crear a nuestro personaje a medida, empleando un editor bastante competente. Una vez finalizados estos pasos nos vemos sumergidos en los intensos combates, que pueden tener lugar tanto en tierra como en el aire. Las posibilidades que nos brinda este juego para atacar a los rivales son tremendas. Si deambulamos a pie es posible empuñar decenas de armas distintas. Aunque lo mejor es que, si lo preferimos, podemos subirnos a multitud de vehículos y artefactos preparados para la batalla: cazas, jeeps, tanques, torretas, acorazados... Tanta variedad provoca que cada enfrentamiento sea apoteósico, mucho más interesante que la gran mayoría de los vividos en títulos semejantes. Además, y gracias a la realista recreación de los entornos, objetos y explosiones, cada partida se hace increíblemente absorbente.

"Warhawk" es un juego creado en exclusiva para sacar todo el partido al servicio online de PS3. A nuestro juicio ha cumplido con su objetivo con creces. La única "mancha" que encontramos es que no se haya incorporado ninguna modalidad para un único jugador, aunque sólo hubiera sido para apoyar al modo principal. Todo lo demás se ha cuidado al máximo. Incognito ha rubricado un gran trabajo en su estreno en PS3.

■ Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Incognito
Distribuidor: Sony
Género: Acción
Multijugador: 1-32
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.us.playstation.com/Warhawk



86

Lo mejor
Lo dinámicas y excitantes que resultan los combates entre más de una decena de participantes.

Lo peor
Si pasáis totalmente del rollo online, "WarHawk" tiene muy poco que ofreceros.

Nuestra opinión
Gracias a títulos como éste, el servicio online de PS3 va a ganar adeptos muy rápidamente.





Boogie

LOCOS POR LA MÚSICA

Está claro que Sony marcó una nueva tendencia en este sector cuando lanzó al mercado "Singstar" para PS2, un juego muy cercano al concepto karaoke. Electronic Arts va a seguir esta misma línea pero cambiando de plataforma, pues "Boogie" es el primer título de este estilo editado para Wii. Pero a diferencia de la línea marcada por "Singstar", este juego musical incorpora un par de nuevas ideas bastante originales. Una de ellas es que en "Boogie" no sólo tenemos que cantar, sino que también es necesario hacer que el personaje que aparece en la pantalla (podemos elegir entre muchos diferentes y totalmente personalizables) baile al son de las melodías. ¿Y cómo podemos cumplir ambas tareas, cantar y bailar? Muy fácil, sosteniendo el micrófono que viene incluido en el pack del juego con una mano, y el Wiimote con la otra. El primero es el instrumento que usamos para entonar las canciones, mientras que desplazando el mando inalámbrico de un lado a otro conseguimos que el bailarín ejecute distintos pasos.

LA ORIGINALIDAD de este título es incuestionable, al igual que la calidad de la banda sonora. Unos 40 temas han sido recuperados para la ocasión, todo ellos clásicos de grupos como Culture Club, MC Hammer, Britney Spears o Jamiroquai. Otra virtud de "Boogie" es la posibilidad que nos brinda de grabar y editar vídeos de nuestras actuaciones, opción con la que es posible pasarnos horas entretenidos. Pero este juego también posee un par de pegas importantes. La primera es la facilidad para superar el modo de juego principal pero, más importante aún, es el irregular reconocimiento de voz del micrófono: es posible soplar o medio susurrar las canciones para superarlas, lo que resta algo de interés a las partidas. Pero bueno, teniendo en cuenta que es el único juego musical disponible en Wii, sigue siendo una opción de compra atractiva.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Musical
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano / Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.ea.com/boogie

3+ 71

Lo mejor
TEs el primer juego en su estilo en Wii. Su gran oferta de canciones que incorpora.

Lo peor
Es demasiado fácil de superar. El reconocimiento de voz del micrófono no es perfecto.

Nuestra opinión
Para ser el primero en su terreno, "Boogie" es un título bastante recomendable.



















Lair

HISTORIAS DE DRAGONES

Los dragones son unas criaturas que han fascinado a la Humanidad desde tiempos inmemoriales. Factor 5, los desarrolladores de esta producción exclusiva para PlayStation 3, ha querido rendirles un homenaje concibiendo una aventura de estilo medieval protagonizada por estas bestias voladoras.

Asylia y Mokai son dos territorios envueltos en guerra y nuestro deber es servir al primero de ellos. Rohn (el chico que encarnamos en "Lair") es un experto montando dragones, y junto a él emprendemos el vuelo a lomos de uno de estos animales.

LAS BATALLAS AÉREAS son incesantes en este juego, si bien las escaramuzas aire-tierra también están presentes. A lo largo de las misiones hay que abatir a un sinfín de rivales, algo que se convierte en una tarea más compleja de lo normal por motivo del impreciso sistema de control. Todos los movimientos del dragón han de ser ejecutados mediante el sensor de movimientos que presenta el mando Sixaxis, idea que nos parece acertada a priori. Este sistema confiere a "Lair" un toque en plan simulador aéreo que le sienta muy bien, ganando además en realismo. Sobrevolar los decorados moviendo y girando el Sixaxis es entretenido y refrescante, pero a veces el sistema de reconocimiento no responde del todo bien y cuesta superar determinadas fases. A veces puede resultar algo frustrante, pero bueno, al cabo de las horas es posible acabar acostumbrándose a este defecto.

En lo que respecta a su aspecto gráfico, "Lair" posee un motor gráfico solvente y resultón, sin llegar a despuntar. Los dragones están bien realizados y sus animaciones son bastante realistas, mientras que los fondos tienen un nivel de detalle aceptable. El sonido es muy bueno, con una banda sonora digna de las mejores producciones. "Lair" es un título original y bien llevado, aunque el control debería haberse pulido un poco más.

Johnny Cage

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Factor 5
Distribuidor: Sony
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.us.playstation.com/Lair



72

Lo mejor
Gráficamente es bueno y las escenas FMV impresionan por su calidad. Las melodías orquestadas son sobresalientes.

Lo peor
El sistema de control es mejorable. Deberían haberlo ajustado (y testado) más.

Nuestra opinión
"Lair" es un título entretenido y profundo, aunque hay que acostumbrarse al impreciso control.





Atelier Iris 3

UN LIBRO MUY ESPECIAL

Una leyenda cuenta que un misterioso libro, el Escalario, es capaz de conceder los deseos de todo aquel que logre encontrar y reunir los ocho pedazos en los que ha sido dividido. Estas piezas están repartidas por todo el mundo y un buen día Edge, el protagonista principal de esta historia, se encuentra con una. A partir de aquí, este joven y varios de sus amigos comienzan la búsqueda de este fenomenal tesoro. Este es a grandes ras gos el argumento de este nuevo RPG de Gust, tercera entrega de la conocida saga.

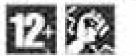
LOS COMBATES y la exploración son dos de los puntos más importantes de este título. Los primeros se llevan a cabo por turnos y, aunque el sistema de batallas que incorpora no está mal, acaban por hacerse demasiado facilones y repetitivos. Por suerte la investigación de las mazmorras es mucho más interesante. Cuando estamos en el interior de una de ellas, sólo disponemos de un tiempo determinado para superarla. Esto añade más picante al desarrollo, ya que la presión de estar bajo una especie de contrarreloj se deja notar y la tensión puede llegar a disparase. Otro elemento que nos ha gustado es la posibilidad de usar la alquimia para crear nuestras propias armas: empleando los ingredientes adecuados es posible concebir el arma definitiva para luchar contra los monstruos.

En lo que respecta al acabado gráfico, "Atelier Iris 3" recuerda mucho, quizá demasiado, a las producciones para las consolas de 16 bits de hace 10 años. Los personajes 2D y los coloridos decorados pueden agradar a los amantes de lo retro, pero aún así echamos de menos más definición y gusto por el detalle en general. "Atelier Iris 3" es un juego de rol correcto y capaz de entretener, pero no ofrece nada que no hayamos visto o probado antes.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Gust
Distribuidor: Virgin
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés Textos: Castellano
Versión analizada: PS2
www.virginplay.es



69

Lo mejor
La creación de armas entretiene bastante. El límite de tiempo para superar las mazmorras añade más gracia a las partidas.

Lo peor
El argumento no consigue enganchar lo suficiente. El apartado gráfico es demasiado sencillo.

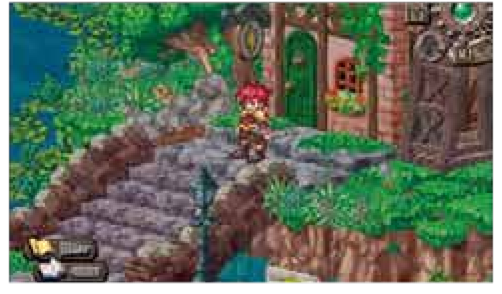
Nuestra opinión
Los fans de los RPG de marcado estilo japonés encontrarán en este juego los suficientes alicientes.







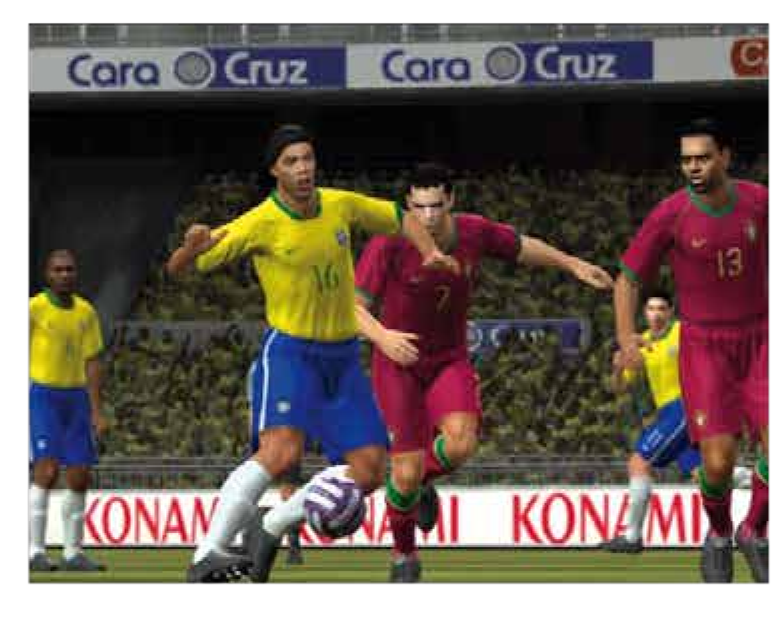




Pro Evolution Soccer 2008

COMIENZA LA TEMPORADA





La última entrega de esta gran saga de simuladores de fútbol, "PES6", se convirtió en uno de los títulos más vendidos del pasado año. Sólo en nuestro país decenas de miles de jugadores se hicieron con una copia. Y no es para menos, pues se trataba del mejor juego de fútbol en su categoría. Pero este año la competencia es más dura debido a que su gran rival, "FIFA 08", ha mejorado en todos los aspectos.

La línea que presenta "PES 2008" sigue el camino de su predecesor. La simulación que plantea este juego es muy alta, así que los que nunca hayan probado edición alguna de la serie, van a necesitar unos cuantos partidos de entrenamiento para hacerse con el control. Como muchos bien sabéis, dominar todos los apartados del juego (tácticos y técnicos) que nos brinda "PES" no es tarea sencilla. Sin embargo, una vez que se aprenden los conceptos básicos, es cuando verdaderamente se empieza a disfrutar de la profunda y excelsa jugabilidad que encierra este simulador.

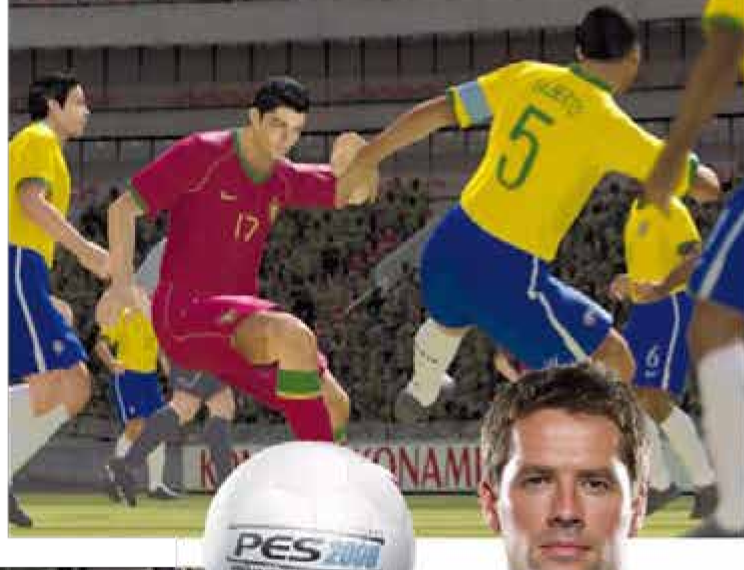
LAS OPCIONES que pone sobre la mesa "PES 2008" son tan variadas como cabía esperar. Es posible jugar partidos amistosos, distintas copas, entrenar aspectos concretos del juego... Aunque, como siempre, la modalidad más interesante para un jugador es la Liga Máster, que puede mantenernos ocupados durante cientos de horas. En dicho modo tenemos que escoger un club modesto para, temporada tras temporada, ir mejorando su rendimiento tratando de llevarlo a la élite del fútbol mundial.

Las ligas reales que incluye "PES 2008" son las mismas del año pasado: española, francesa, italiana y holandesa. Seguimos echando de menos las oportunas licencias de otros importantes torneos reales, como la











liga inglesa o la portuguesa y, salvo algún que otro club oficial, el resto son totalmente ficticios. Las plantillas de los clubes reales han sido debidamente actualizadas, pudiendo ver a Henry con la camiseta del Barça o a Saviola luciendo la casaca del Real Madrid.

Una de las novedades más importantes de esta edición es una nueva inteligencia artificial global para equipos y jugadores evitando, casi por completo, las rutinas de gol (o sea, marcar siempre de la misma manera). Otro cambio importante reside en la pareja de comentaristas. Juan Carlos Rivero (de TVE) ha renovado otro año más como narrador, aunque el ya veterano Iñaki Cano ha cedido su puesto a Maldini (de Canal +), aportando unos comentarios técnicos más interesantes y creíbles que los emitidos por Cano. Hasta aquí todo correcto, pero "PES 2008" presenta un apartado que pide a gritos ser mejorado: el gráfico. Estamos de acuerdo en que PS2 no puede dar más de sí, por lo que esta versión queda exculpada. Pero en PS3 y Xbox 360... deja mucho, muchísimo que desear. Debemos decirlo alto y claro. No es de recibo que, por segundo año, Konami no haya implementado un motor gráfico que aproveche las posibilidades técnicas de ambas máquinas, que son tremendamente potentes. Los poseedores de estas consolas han de conformarse con un título reciclado de PS2, con algo más de nitidez en la imagen, jugadores un poco más estilizados y mejor perfilados... y nada más. A lo mejor pecamos de exigentes, pero preferimos eso a pasar a ser unos conformistas. Una compañía tan magnífica y respetada como Konami no puede vivir de las rentas. En resumen, "PES 2008" sigue siendo un gran juego de fútbol en los formatos de la ya pasada generación de consolas, pero debe mejorar mucho en PS3 y Xbox 360. La nota que veis refleja la valoración del primer grupo. Restad diez puntos a las versiones de "nueva generación".

■ Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Deportivo
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
es.games.konami-europe.com

3+ **90**

Lo mejor
La jugabilidad sigue siendo muy alta. Maldini es un gran fichaje y mejora los comentarios considerablemente.

Lo peor
El control es algo duro de asimilar la primera vez. El aspecto gráfico de las versiones de PS3 y Xbox 360 es muy flojo.

Nuestra opinión
Los amantes del fútbol vuelven a tener otra ración de "PES", un gran simulador del deporte rey.





Ganador de los premios:

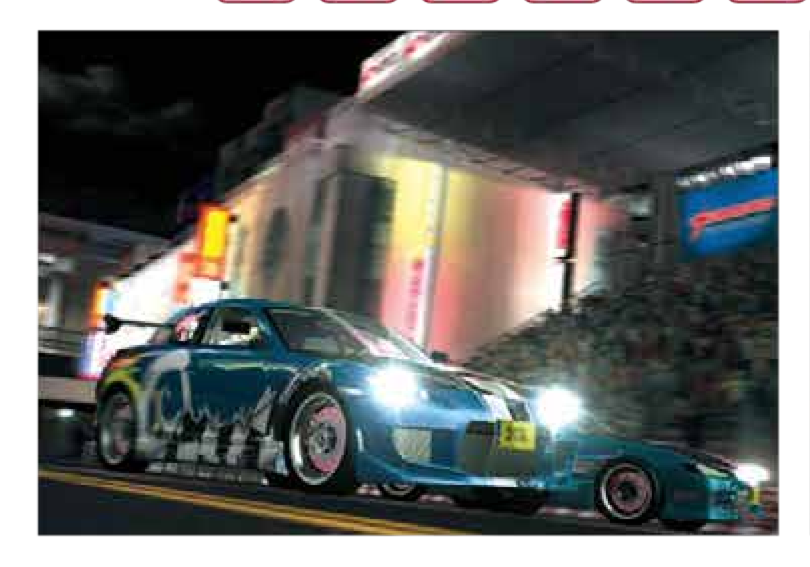














Juiced 2: Hot Import Nights

QUEMANDO RUEDA

De un tiempo a esta parte, "Juiced" se ha convertido en una de las franquicias más importantes de THQ. Esta saga de velocidad y tuning ha conseguido enganchar a miles de usuarios, que esperan con muchas ansias la segunda parte. "Juiced 2: Hot Import Nights" ya ha llegado a la mayoría de las plataformas actuales, colmando todas las expectativas que habíamos depositado en él.

Uno de los aspectos que más destacan del título es el excelso contenido que incorpora, brindando multitud de posibilidades a los jugadores. Uno es la facultad de poder diseñar un piloto a nuestro gusto, empleando para ello una potente herramienta de edición de personajes. Elegir el sexo, nombre, aspecto facial o ropa son algunas de las múltiples opciones que tenemos a nuestra disposición. Una vez creado el piloto, toca subirse a un coche para ir tomando el pulso a la competición y, de paso, hacerse con el estilo de conducción incorporado en "Juiced 2". Rápidamente nos damos cuenta de que sangre arcade corre por las venas de este "racer", pues en las carreras no paramos de realizar maniobras espectaculares como derrapes, saltos o contravolantes. La buena noticia es que a los cinco minutos de estar corriendo ya es posible dominar por completo el comportamiento de los vehículos, hecho que habla muy bien acerca de la jugabilidad del título.

EL MODO TRAYECTORIA es el plato fuerte de "Juiced 2", modalidad que contiene una auténtica salvajada de pruebas distintas, las cuales pueden ser disfrutadas tanto online como offline. Antes de tomar partido en una carrera, podemos realizar las apuestas que creamos oportunas con el resto de los participantes. En este apartado gozamos











de cierta flexibilidad, pudiendo desde escoger la suma exacta que queremos ofrecer hasta regatear el dinero si no estamos de acuerdo con la apuesta. Evidentemente obtendremos unas buenas sumas de dinero si dominamos este interesante aspecto del juego, "pasta" que podemos gastar comprando nuevos coches o modificando los que ya tenemos. En el garaje de "Juiced 2" encontramos los modelos más conocidos de firmas como Nissan, Chevrolet, Pontiac, Toyota o Mitsubishi, que son calcos de los reales. Después de adquirir el automóvil que más nos guste (y que podamos costearnos), tenemos la opción de tunearlo a nuestro gusto. Las modificaciones que podemos efectuar en el vehículo son muy variadas, y tienen que ver tanto con su rendimiento en carrera como con su aspecto externo. De esta forma es fácil darle una mano de pintura, aumentar su potencia, aligerar un poco su peso, etc.

Nuestro estilo de pilotaje quedará registrado en una de las innovaciones más interesantes del título. Cada piloto (ya sea el nuestro o el de los personajes controlados por la CPU) posee su ADN, que se corresponde con nuestro comportamiento al volante. Si, por ejemplo, practicamos una conducción agresiva el ADN se volverá de color rojo, mientras que si afrontamos las carreras de forma más conservadora, éste se tintará de tono azulado. El ADN es una buena forma de conocer la "personalidad" de los pilotos rápidamente, algo que viene muy bien, especialmente en las competiciones online.

Los aspectos técnicos han sido cuidados al máximo, ofreciendo unos gráficos nítidos y ricos en detalles (las versiones para Xbox 360 y PS3 son increíbles), con una sensación de velocidad escalofriante pilotemos el coche que pilotemos. El sonido tampoco queda en segundo plano ya que, a la vibrante banda sonora, se añaden unos comentarios en castellano muy acertados.

"Juiced 2: Hot Import Nights" es un juego muy completo y brillante, con una gran capacidad de diversión.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Juice Games
Distribuidor: THQ
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.juiced2hin.com







90

Lo mejor
Las casi infinitas posibilidades de personalización de los coches. Su mareante sensación de velocidad.

Lo peor
Los que disfruten de la simulación total se sentirán algo decepcionados.

Nuestra opinión
"Juiced 2: HIN" es uno de los juegos de velocidad más sobresalientes del momento.





Colin McRae DiRT

LA VERSIÓN QUE FALTABA

Hace un par de meses Codemasters regaló a los usuarios de Xbox 360 y PC una extraordinaria nueva entrega de "Colin McRae", su gran saga de rallyes. Los poseedores de PlayStation 3 se quedaron por entonces con las ganas. Paliando este fallo, la compañía inglesa acaba de finalizar la versión correspondiente para la máquina de Sony. Todos los ingredientes que incorporó el original han sido integrados, como la abundante oferta de modos de juego y carreras diferentes (off-road, rally raid...). También han tenido a bien incluir pequeñas novedades, algunas de las cuales son bastante notables.

LA SUAVIDAD en el paso de imágenes se nota desde la primera carrera, sin bajar nunca de 30 cuadros por segundo. Los pequeños tirones que se apreciaban en las versiones de Xbox 360 y PC han sido eliminados casi por completo, detalle que se agradece. La resolución que soporta (si usamos un cable HDMI en una televisión convenientemente preparada) es mayor, llegando hasta los 1080p. El sonido también ha sido revisado, siendo ahora compatible con los equipos 7.1, ofreciendo una calidad inigualable.

Todas estas leves innovaciones hacen el título más atractivo si cabe, pero también hay que decir que esta versión posee un defecto que no tenía el original, y que viene dado por la falta de motores rumble (vibración) del mando Sixaxis. Por su culpa, ya no podemos sentir los baches de la carretera, derrapes, saltos, encontronazos contra otros vehículos... restando algo de realismo a las pruebas.

Como os decíamos, el resto es exactamente igual, desde el perfecto sistema de control (mezcla entre simulación y arcade) a la impecable factura gráfica. "Colin McRae DiRT" es un excelente juego de velocidad, capaz de competir de tú-a-tú con los títulos más potentes del género en PS3, como "MotorStorm" o el reciente "Sega Rally".

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Codemasters
Distribuidor: Atari
Género: Velocidad
Multijugador: 1-100
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: PS3
www.codemasters.com/dirt



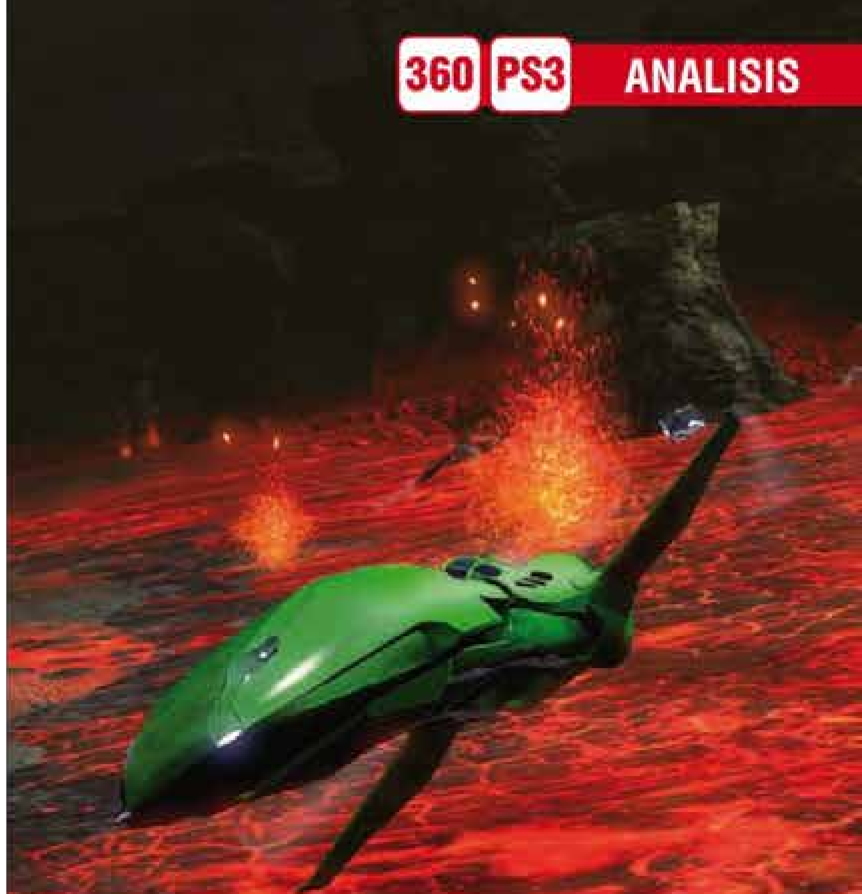
90

Lo mejor
Las pequeñas mejoras incorporadas. Las numerosas modalidades de juego y eventos.

Lo peor
La falta de vibración del mando Sixaxis merma un tanto la acción y el realismo.

Nuestra opinión
Esta excepcional saga de rallyes sigue estando en plena forma, ahora en PS3.





Fatal Inertia

DESCUBRE UN NUEVO DEPORTE EXTREMO

En el siglo XXII el fútbol, baloncesto y demás deportes tradicionales han dejado de tener interés para la población. Ahora lo que se lleva son los deportes de riesgo, destacando uno por encima de todos: Fatal Inertia. Este es el nombre que reciben unas vibrantes carreras a bordo de aeronaves, que además pueden ser equipadas con distintos tipos de mejoras y armas, como armaduras, minas o bombas. Estas carreras recuerdan bastante a las vividas en sagas como "F-Zero" o, sobre todo, "Wipeout", pues comparten varios elementos comunes. Así, en "Fatal Inertia" también hay distintas ligas en las que podemos competir, que se van habilitando conforme ganamos eventos. De igual forma, si lo hacemos bien obtenemos la recompensa de pilotar naves cada vez más rápidas... aunque no lo suficiente.

LA VELOCIDAD a la que se desplazan estos aparatos no es tan vertiginosa como esperábamos, y esto resta algo de emoción a las carreras. El control de las aeronaves sí que es muy preciso y en pocos instantes es posible circular a todo gas sin chocarnos con los adversarios o con los objetos que decoran las pistas.

El número de circuitos en los que es posible competir es bastante numeroso, y tan pronto nos encontramos en mitad de una jungla como en las cercanías de un volcán. En general están bien recreados y algunos son muy resultones, si bien se aprecia cierta brusquedad en su generación.

De los no demasiados modos de juego que incluye "Fatal Inertia", sobresale el multijugador online, donde podemos competir contra otros siete pilotos a la vez. Y si no nos apetece jugar en red, siempre tenemos la opción de jugar a dobles a pantalla partida.

"Fatal Inertia" no es el mejor exponente del género pero, si os gustan este tipo de arcades de velocidad futurista, haríais bien en darle una oportunidad: puede que os enganche.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Koei
Distribuidor: Virgin
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8
Voces: No Textos: Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.fatalinertia.com



69

Lo mejor
La variedad de circuitos y lo bien concebidos que están algunos. El modo online multijugador para ocho personas.

Lo peor
La velocidad a la que se desplazan las naves no impresiona. Presenta ciertos defectillos técnicos.

Nuestra opinión
Koei se estrena en el género de las carreras futuristas de nueva generación con un título que merece la pena probar.









SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en video_juegos

WWW.GAMESHOP.ES




XBOX360 PRO SYSTEM 349.95€


XBOX360 ELITE SYSTEM 449.95€

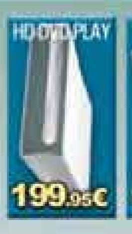

XBOX360 PRO + HALO 3 384.95€


XBOX360 PRO + PGR 4 384.95€


XBOX 360 PRO + CoD4 384.95€

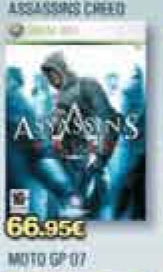

MESSENGER KIT 29.95€


120Gb HD 179.00€


HD DVD PLAY 199.95€

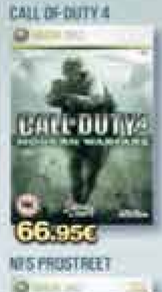

CABLE HDMI 49.95€

MANDO INALÁMBR. HALO 3 + FIGURA 51.95€ /UND

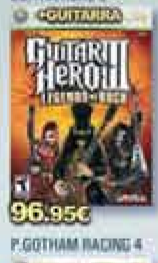

ASSASSINS CREED 66.95€


BIOSHOCK 61.95€


BLUE DRAGON 61.95€


CALL OF DUTY 4 66.95€


FIFA 08 66.95€


GUITAR HERO 3 96.95€

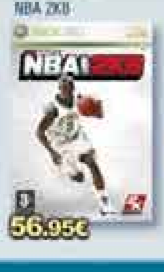

HALO 3 61.95€

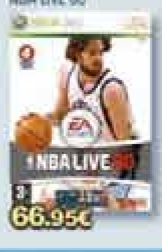

LEGO S.WARS COMPLETE 46.95€


MASS EFFECT 61.95€


MOH AIRBORNE 51.95€


MOTO GP 07 61.95€


NBA 2K8 56.95€


NBA LIVE 08 66.95€


NFS PROSTREET 66.95€

PES 2008 61.95€

P.GOTHAM RACING 4 61.95€

SEGA RALLY 66.95€

WWE SMACK VS RAW 08 61.95€


LOS SIMPSONS 66.95€

VIRTUA FIGHTER 5 66.95€



NINTENDO DS


CONSOLA NINTENDO Wii + Wii SPORTS 249.95€


REMOTE CONT. 42.95€


NUNCHAKU 19.95€

CLASSIC CONTROL. 19.95€


ADAPTADOR LAN 29.95€

NDS LITE 3 COLORES CLÁSICOS 149.95€

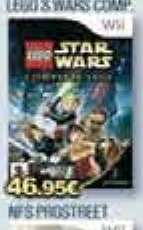
NDS LITE NUEVO COLOR PLATA — NUEVO COLOR!!! 149.95€


NDS LITE + LOS SIMS 2 (4 COLORES) 169.95€


BOOGIE + MICRO 56.95€


DBZ BUDOKAI 3 56.95€


FIFA 08 56.95€


GUITAR HERO 3 86.95€

LEGO S.WARS COMP. 46.95€


BRATZ 4 REAL 37.95€


CRASH LUCHA TITANES 37.95€


DONKEY K. JUNGLE CLIMB 39.95€


DRAWN TO LIFE 37.95€


FIFA 08 37.95€


MARIO & SONIC OLIMPIC 56.95€


METROID PRIME 3 46.95€


MY SIMS 56.95€


NBA LIVE 08 56.95€


NFS PROSTREET 56.95€


LEGO S.WARS COMPLETE 37.95€


MARIO PARTY DS 39.95€


INGLÉS PARA EL DÍA A DÍA 29.95€


PES 2008 37.95€


NARUTO NINJA COUNCIL 39.95€


NIGHTS 56.95€


EA PLAYGROUND 37.95€


RESIDENT E. UMBRELLA CONS.


SUPER PAPER MARIO 46.95€


SUPER MARIO GALAXY CONS.


EA PLAYGROUND 37.95€


POKÉMON DS 39.95€

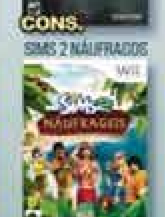

SHINCHAN FLIPA COLORES 42.95€

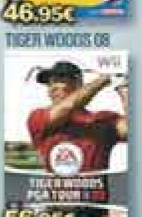

SHREK OGROS & ASNOS 37.95€

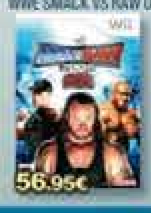

MY SIMS 37.95€


TABLE TENNIS 37.95€

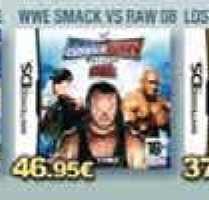

LOS SIMPSONS 56.95€


SIMS 2 NÁUFRAGOS 56.95€

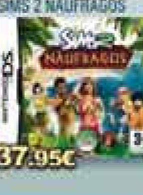

TIGER WOODS 08 56.95€


WWE SMACK VS RAW 08 56.95€

SONIC RUSH ADVENTURE 37.95€


WWE SMACK VS RAW 08 46.95€


LOS SIMPSONS 37.95€


SIMS 2 NÁUFRAGOS 37.95€

ZELDA PHANTOM HOUR 39.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA







Heroes of Mana

ESTRATEGIA Y RPG EN UN SOLO JUEGO



Apenas había transcurrido un año desde la salida al mercado japonés de "Children of Mana" cuando Square Enix anunciaba la continuación de su saga, "Heroes of Mana". Se trataba de un strategic RPG en tiempo real, muy novedoso y con unos gráficos de excepción pocas veces vistos en DS.

En "Heroes of Mana" debemos ponernos en la piel de Roget y sus compañeros, unos exploradores del reino de Pedda a los que se les encomienda la misión de investigar el inquietante rumor de que Ferolia, el reino de las bestias, está planeando atacar a Pedda. Pero como las apariencias engañan, cuando nuestros exploradores llegan al país vecino se encuentran con un panorama desolador: Pedda ha empezado a atacar Ferolia, utilizando a su pequeño grupo de reconocimiento como distracción. Después del engaño nuestra tripulación se pone manos a la obra para descubrir toda la verdad.

LA PRINCIPAL NOVEDAD del presente título se encuentra en su sistema de combates, que no se parece en nada a lo visto hasta ahora para esta plataforma. En el juego puedes manejar a los personajes a tu antojo en un escenario bastante amplio, teniendo como cuartel general una nave donde se almacenan los recursos recolectados. En ella también se construyen los distintos edificios que darán lugar a nuestras unidades, las cuales irán modificándose y aumentando de nivel según transcurra la acción.

El sistema de juego es bastante sencillo para ser un RTS. En la pantalla táctil seleccionamos a nuestras unidades, dándoles órdenes de movimiento, ataque o recolección.

"Heroes of Mana" no deja de lado el formato RPG, ya que la acción principal de las misiones gira en torno a una serie de protagonistas. Al principio son con cinco de ellos, aunque según se avanza en la trama se unen otros muchos, cada uno con su propia historia. Square Enix ha creado un título tan innovador como destacado.

■Álvaro Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square Enix
Distribuidor: Proein
Género: RPG-RTS
Multijugador: 2
Voces: --- Textos: Inglés
Versión analizada: Nintendo DS
www.heroesofmana.eu.com

  90

Lo mejor
Su novedoso sistema de juego, una historia que te envuelve desde el primer momento. El apartado grafico.

Lo peor
Secuencias de video un tanto largas. Textos en inglés. A veces, el moverte por el mapa resulta un tanto complicado.

Nuestra opinión
Square Enix ha conseguido un juego sobresaliente, que os enganchará desde el inicio.

Stranglehold

ACCIÓN CON EL SELLO JOHN WOO

Los cinéfilos de pro seguro que conocen al actor Chow Yun-Fat y al director John Woo. Ambos han intervenido juntos en varias películas, la gran mayoría de acción y disparos. Pues eso mismo, y en cantidades industriales, es lo que vamos a encontrar en "Stranglehold", videojuego protagonizado por Yun-Fat y "dirigido" por Woo. El personaje principal al que controlamos es el inspector Tequila, un tipo duro que debe verse las caras con criminales rusos y chinos. El número de indeseables que salen a nuestro encuentro en cada nivel es incontable, aunque Tequila posee unas aptitudes muy especiales. La más útil y llamativa es el Tequila Time, es decir, el tiempo bala. Presionando un botón conseguimos que nuestro personaje ejecute un salto (lateral, hacia atrás, etc.) y que, durante el mismo, la acción transcurra a cámara lenta. Con esto ganamos una mayor facilidad para acertar a los rivales asistiendo, de paso, a unas secuencias espectaculares.

OTRAS HABILIDADES aún mejores son las llamadas Bombas Tequila. A lo largo de los siete niveles de los que consta la aventura obtenemos cuatro de estos poderes especiales. El primero es una recarga de salud, después ganamos la posibilidad de apuntar con gran precisión, más tarde mayor contundencia en nuestros disparos y, por último, un movimiento que acaba con todos los tipos que estén en pantalla. Estos recursos son muy necesarios a partir de la segunda mitad del juego, punto donde la dificultad sube varios enteros.

El aspecto que muestran los decorados es realmente bueno disponiendo, además, de muchos elementos interactivos. Los personajes poseen gran expresividad y unas animaciones muy suaves. "Stranglehold" es uno de los mejores juegos que ha programado Midway en los últimos años. Pero tened presente que por su contenido violento y adulto no es el juego ideal para los más pequeños.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Midway
Distribuidor: Virgin
Género: Acción
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: Xbox 360
strangleholdgame.com



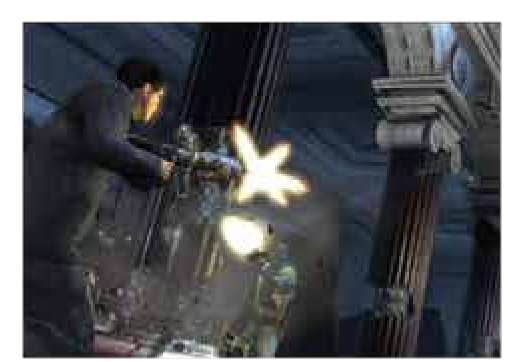


90

Lo mejor
Los recursos que posee Tequila son tremendos. La gran intensidad de los tiroteos y su despliegue técnico

Lo peor
Podría haber incorporado un par de niveles más. La dificultad aprieta bastante a partir de la segunda mitad del juego

Nuestra opinión
Hay pocos juegos de acción en el mercado tan vibrantes como "Stranglehold"




Guild Wars: Eye of the North

SE BUSCAN HÉROES EN TYRIA

Tras el éxito de Guild Wars tuvimos oportunidad de disfrutar de Factions y Nightfall, dos juegos adicionales que no requerían el original y que, por tanto, no podían considerarse como expansiones del mismo. Eye of the North es la primera expansión real para el popular juego de rol online masivo gratuito y exige que los jugadores hayan alcanzado el nivel máximo (20) para poder disfrutar de ella (además de poseer una cuenta de Guild Wars, claro está). A groso modo hay nuevas habilidades, una buena historia y nuevas mazmorras que harán las delicias de muchos. Eso sí, prácticamente todas las novedades están centradas en lo que se denomina PvE (player versus environment o jugador contra el entorno), no en el PvP (player versus player, jugador contra jugador).

Las nuevas mazmorras multinivel, un total de 18, son el mayor aliciente. Muchas de ellas se pueden afrontar con héroes controlados por la IA del juego, pero en algunas resulta francamente difícil hacerlo así, de modo que incentivan la cooperación entre jugadores para formar grupos capaces de superar algunos de los desafíos más difíciles jamás planteados en Guild Wars.

Además de continuar la historia de las profecías con su peculiar protagonista Gwen, ahora crecidita, también se expande el universo de juego y se presentan nuevas razas como los Norn y los Asura, con nuevos héroes controlados por la IA. Como siempre, estos héroes se pueden personalizar al igual que tu propio personaje y hay cierto control sobre su movimiento. Los logros obtenidos en esta expansión servirán para desbloquear héroes, mascotas, armas y otros elementos de juego en Guild Wars 2 cuando éste se lance, lo que sin duda alentará a más de uno a jugar la expansión.

Con diez nuevos héroes, 150 habilidades y 40 conjuntos de armadura inéditos, Eye of the North reserva grandes recompensas a quienes











se atrevan a aventurarse al servicio de Tyria contra una nueva amenaza surgida de las profundidades de la tierra con el único propósito de destruirlo todo.

Eye of the North también incluye una serie de elementos que podrían ser considerados minijuegos y que en realidad sirven como entrenamiento de las nuevas habilidades. Así, hay combates de boxeo, una especie de combates Pokémon en los que se enfrentan criaturas en duelo singular empleando unas habilidades concretas y la arena de combate Norn, donde hay que superar una serie de batallas contra un puñado de conocidos personajes.

En cuanto a los nuevos escenarios son impresionantes y a pesar de la antigüedad del motor gráfico ofrecen un aspecto formidable, una arquitectura asombrosa y unas vistas deliciosas que disfrutar mientras realizas las múltiples misiones que aporta la expansión, ya sean las que te llevarán a seguir la historia principal o bien la miríada de misiones secundarias que te permitirán obtener experiencia y recompensas adicionales.

Con todo, Eye of the North no deja de ser más de lo mismo, lo cual no es negativo en este caso, al menos no para los jugadores de Guild Wars, que por fin cuentan con una expansión en toda regla que les mantendrá ocupados durante el tiempo suficiente hasta poder migrar a Guild Wars 2, cada vez más cercano en el horizonte. Además sabe mantener ese aire de novedad tan necesario en una expansión, de manera que es difícil que nadie se encuentre pensando que ha hecho una mala inversión. De hecho, es la mejor inversión que un jugador de Guild Wars puede hacer en este momento.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: NC Soft
Distribuidor: Friendware
Género: MMORPG
Multijugador: 1-miles
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: PC
es.guildwars.com




80

Lo mejor
Más de todo lo que esperan los jugadores de Guild Wars: razas, habilidades, héroes, mazmorras...

Lo peor
No se ha mejorado la inteligencia artificial de los héroes ni la búsqueda de caminos. Nuestra opinión

Nuestra opinión
Si ya estás en ese punto en el que Guild Wars está al límite de sus posibilidades, Eye of the North te proporcionará nuevos alicientes.





Pokémon Perla y Diamante

MÁS MASCOTAS, MÁS DIVERSIÓN



Ha pasado ya mucho tiempo desde que, en el año 1996, Nintendo y Game Freak crearan este fenómeno de masas mundial llamado Pokémon. Desde entonces hemos disfrutado de muchas ediciones en todas las consolas de la Gran N, llegándole ahora el turno a Nintendo DS. "Pokémon Perla y Diamante" sigue los pasos de las anteriores aventuras de estas adorables criaturas. Como entrenadores Pokémon, tenemos que recorrer la extensa región de Sinnoh en busca de nuevos Pokémon, a los que debemos cazar combatiendo contra ellos. Las batallas vuelven a librarse por turnos y la estrategia cobra, una vez más, gran relevancia. Si queremos ganar hay que usar el cerebro y memorizar las habilidades (y defectos) de cada animal.

Pero no todo es combatir en este juego, ni mucho menos. Durante las más de 30 horas (como mínimo) que dura la aventura, es necesario charlar con múltiples personajes, retar a otros entrenadores Pokémon, cumplir una serie de misiones, investigar los decorados... ¡Hay mucho que hacer!

MÁS DE 100 POKÉMON inéditos han sido incluidos en estas versiones, sumando ya un total de unos 480, si nuestras cuentas no fallan. Cada una de estas ediciones, Perla y Diamante, contiene ciertos Pokémon exclusivos, siendo la única diferencia existente entre ambas versiones. El salto gráfico de estos nuevos capítulos para DS se nota bastante, mostrando unos escenarios 3D (con elementos 2D) más vistosos que los aparecidos en los juegos diseñados para GBA. El control se ha rediseñado, sacando partido de la pantalla táctil y puntero, herramientas que nos habilitan desplazar a los personajes con más comodidad. Otro punto innovador reside en la nueva función online, siendo ahora posible combatir contra jugadores de todo el mundo.

"Pokémon Perla y Diamante" es un juego de rol sólido, con los suficientes alicientes para hacer disfrutar por enésima vez a los fans de estas criaturas.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo / Game Freak
Distribuidor: Nintendo
Género: Juego de rol
Multijugador: 1-2
Voces: No Textos: Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
pokemondiamondandpearl.nintendo-europe.com



3+ 89

Lo mejor
Los nuevos Pokémon incorporados. Las mejoras en el apartado gráfico con respecto a las ediciones anteriores.

Lo peor
Su mecánica de juego no ha evolucionado demasiado desde hace más de 10 años.

Nuestra opinión
Estas mascotas de Nintendo siguen protagonizando RPGs largos, profundos y muy interesantes.



















Skate

EL NUEVO RIVAL A BATIR

Desde hace ya unos años, la fantástica saga de Activision "Tony Hawk" ha sido la gran referencia en cuanto a juegos de "skating" se refiere. Ninguna otra ha logrado captar tan bien la esencia de este deporte extremo... hasta la llegada de "Skate", la nueva apuesta deportiva de Electronic Arts para este año.

Nuestra meta en "Skate" es convertirnos en unos "skaters" reputados que puedan codearse con profesionales de la talla de Chris Cole o Paul Rodríguez, unos tipos que, por cierto, también aparecen en este juego (junto a otros igual de conocidos). Aparecer en las portadas de revistas de "skating" especializadas nos aporta muchísima reputación, y debemos tratar de figurar en ellas a toda costa.

CREAR UN SKATER es nuestro primer trabajo a realizar. Como siempre en estos casos es posible escoger entre varias opciones, como rasgos físicos, ropa, etc. Luego ya podemos saltar a alguno de los modos que incluye el disco, siendo Carrera el principal. Aquí debemos cumplir una serie de misiones que nos van encomendando (ejecutar una combinación de acrobacias determinada, participar en deathraces...), mientras exploramos todos los rincones de San Vanelona, la ciudad ficticia donde patinamos. El tamaño de San Vanelona es increíble y su nivel de detalle, altísimo. Merece la pena recorrerla tranquilamente y disfrutar de todo lo que puede ofrecernos.

El sistema de control implementado en "Skate" es magnífico. El stick derecho sirve para ejecutar distintas maniobras, mientras que los gatillos superiores nos permiten agarrar el monopatín con ambas manos. Al principio cuesta un tanto hacerse con este esquema de control, pero con algo de práctica se convierte en una delicia, favoreciendo notablemente la jugabilidad del título. Todas estas virtudes (más una sensacional banda sonora) hacen de este nuevo juego deportivo de EA una gran opción para los seguidores del "skating". "Skate" supone una formidable sorpresa para los usuarios de PS3 y Xbox 360.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA Black Box
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Deportivo
Multijugador: 1-6
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.ea.com/skate/home.jsp

7+ 89

Lo mejor
El sistema de control es muy bueno una vez se domina. La física de los deportistas es realista de verdad.

Lo peor
Al principio cuesta un tanto hacerse con el manejo. Se han omitido algunos tricks básicos.

Nuestra opinión
Por fin, la serie "Tony Hawk" tiene un digno rival al que enfrentarse. "Skate" es un excelente juego.



Merchandising | Figuras | Manga | Juegos de mesa | Jueg







¿TIENES UNA TIENDA DE REGALOS, JUGUETERÍA, VIDEOCLUB, CIBER...?





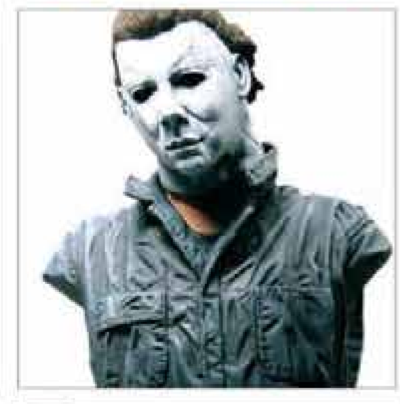


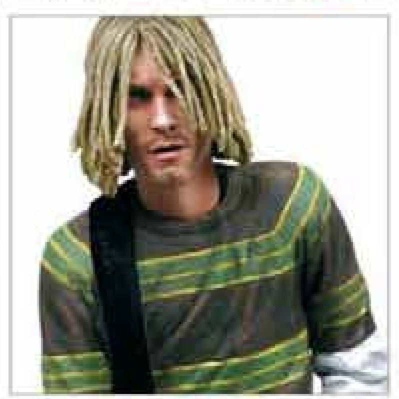






TENEMOS TODO LO QUE NECESITAS PARA AMPLIAR TU NEGOCIO



























Elite beat Agents

UN RITMO MUY DIVERTIDO

Nintendo DS es una consola que se caracteriza por recibir títulos de muy diversa índole, incluyendo algunos tremendamente originales. Este es el caso de "Elite Beat Agents", la última locura de Nintendo. Se trata de un juego musical tan original como divertido, dirigido a un amplio espectro de jugadores. El argumento es de traca: como miembros de un cuerpo "especial", tenemos que cumplir las misiones más surrealistas y desternillantes, con tal de ayudar al prójimo. ¿Y cómo ejercemos dicha ayuda? Pues con mucho ritmo.

El sistema de juego es, en un principio, muy sencillo. En la pantalla táctil (y empleando la stylus) tenemos que pulsar, en el orden e instante precisos, una serie de iconos que van apareciendo en imagen. Si lo hacemos bien obtendremos muchos puntos pero, si fallamos más de la cuenta, no cumpliremos la misión. Esta mecánica de juego parece muy fácil de primeras pero, conforme avanzamos, se va complicando de lo lindo. Lo fundamental es que resulta increíblemente divertida y engancha que da gusto.

LOS TEMAS que incorpora el cartucho llegan casi a la veintena, incluyendo clásicos de artistas tan reconocidos como Madonna, Queen, David Bowie, Deep Purple o hasta Village People. Todos poseen una calidad muy alta y es más que recomendable jugar con los auriculares conectados a la consola. Gráficamente no alcanza el mismo nivel que el apartado sonoro, pero sobresalen los diseños y animaciones de los tres protagonistas, que no paran de bailar y "hacer el indio".

Otra de las grandes bazas de "Elite Beat Agents" es su excelente modo multijugador. Es posible jugar tanto cooperativamente como todos-contra-todos, multiplicando así la diversión. En definitiva, aquellos que busquen un título fresco y entretenido van a quedarse gratamente sorprendidos si prueban esta auténtica maravilla. "Elite Beat Agents" es un nuevo clásico para Nintendo DS.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Inis
Distribuidor: Nintendo
Género: Musical
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
elitebeatagents.com



90

Lo mejor
Su fantástico sistema de juego, absorbente como pocos. La banda sonora es genial, al igual que el sentido del humor.

Lo peor
Algunas misiones finales son bastante complicadas. ¡Que no haya incorporado otras 19 canciones más!

Nuestra opinión
Nintendo vuelve a sorprendernos con otro juego único, esta vez de corte musical.







Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

LA FUERZA ES INTENSA EN ESTE JUEGO

Star Wars es una de las franquicias más importantes que existen, con un montón de productos bajo su sello. En el mundo de los videojuegos LucasArts nos ofrece todos los años varios títulos inspirados en este universo de George Lucas. Aquí tenemos al más reciente, que se corresponde con la última entrega de la saga "Battlefront" de PSP. Su propuesta es más o menos la misma de siempre: adentrarnos en varias localizaciones, extraídas directamente de Star Wars (como el planeta Hoth, Endor o Geonosis), eliminando a tiro limpio a nuestros rivales.

ESCOGER EL BANDO que más nos guste es una de las principales características del juego. Es posible cumplir misiones para el malvado Imperio, o unirnos a la causa rebelde y luchar contra él. Durante las partidas no estamos solos, sino que un numeroso escuadrón nos acompaña en todo momento, ayudándonos a reducir a los enemigos. Estos personajes no controlables poseen una inteligencia artificial elevada y su colaboración es inestimable.

Los modos de juego son suficientes como para mantenernos ocupados días y días. A los tres diseñados para un jugador (Campaña, Acción Instantánea y Conquista Galáctica), se suma otro más multiplayer para 16 participantes. Por si no fuera ya suficiente, el UMD incluye numerosas opciones adicionales, como la posibilidad de crear personajes, poder escoger la era en la que queremos jugar...

Los escenarios 3D en los que tienen lugar las batallas son muy grandes, aunque el precio que hay que pagar por este hecho es un horizonte algo neblinoso y unas texturas más bien borrosas. En cambio, el sonido es impresionante, destacando su excelente banda sonora. "Star Wars Battlefront: Renegade Squadron" es un título de acción con un extenso contenido y posibilidades. Imprescindible para los "StarWarsmaníacos".

Eduardo G.













FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rebellion
Distribuidor: Activision
Género: Acción
Multijugador: 1-16
Voces: Inglés Textos: Castellano
Versión analizada: PSP
www.lucasarts.com



85

Lo mejor
Sus numerosos modos de juego y opciones. Poder jugar con el Imperio o los Rebeldes es un acierto.

Lo peor
Gráficamente no está mal, pero los escenarios se muestran envueltos en una neblina.

Nuestra opinión
Posiblemente estamos ante el capítulo más interesante de la saga de PSP "Star Wars Battlefront".



MySims

VIVIENDO OTRA VIDA

No hace falta que os hablemos del grandioso éxito de aceptación que posee el fenómeno "Los Sims" en el mundo entero, sobre todo entre el público femenino: es el simulador social más importante de la historia de los videojuegos. Ahora les llega el turno a los usuarios de Wii y Nintendo DS de disfrutar del encanto de dichas mascotas virtuales, si bien Electronic Arts ha creído conveniente realizar algunos cambios en estas ediciones. La más llamativa es su "look", mucho más "infantiloide" y dulce de lo habitual, con personajes más "cucos" y de estilo cercano a los dibujos animados. Con ello se pretende llegar a un público aún más amplio y que los niños también se acerquen al mundo de los "Sims".

LA MECÁNICA también es algo diferente, guardando ciertas reminiscencias de juegos como "Animal Crossing", el súper ventas de Nintendo DS. En "MySims" la meta es elegir un personaje a nuestro gusto y crear una ciudad lo más atractiva posible para los visitantes. Cuanto más grande sea, mejor. Poco a poco veremos cómo va aumentando el número de ciudadanos. Las posibilidades que nos brinda "MySims" para concebir la urbe son muy grandes. Tenemos muchos tipos de locales diferentes, pudiendo además decorar las calles e interiores con la ornamentación que deseemos: desenfadada, más siniestra, con un toque intelectual… Y según adornemos la ciudad, los visitantes que se acerquen a ésta serán de uno u otro estilo.

La simplicidad de control favorece que el título pueda ser jugado por cualquier persona, ya que en cinco minutos se domina totalmente. Esta sencillez también alcanza al apartado técnico, pues todos los objetos y personajes poseen diseños básicos. Los que disfruten con la compañía de los "Sims" tienen en este juego una nueva oportunidad de hacerlo, aunque los cambios efectuados en esta versión pueden no agradar a todo el mundo.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Simulador
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano Textos: Castellano
Versión analizada: Wii
www.lossims.ea.com/mysims



76

Lo mejor
Las extensas posibilidades que tenemos para crear la ciudad de nuestros sueños.

Lo peor
Los cambios efectuados pueden echar para atrás a ciertos usuarios. Gráficamente es simplón.

Nuestra opinión
"MySims" ofrece algo diferente al extenso catálogo de juegos disponible en Wii y Nintendo DS.

















Final Fantasy Tactics: War of Lions

NUEVA TÁCTICA, MISMA CALIDAD

Como muchos otros jugadores del planeta me considero un fan más de la gran serie "Final Fantasy". Square Enix ha forjado una leyenda alrededor de la saga de RPGs, creando numerosos episodios. La portátil PSP abraza el último en aparecer, juego que mezcla el rol con algunos guiños a la estrategia. La aventura en cuestión no es completamente original, sino una adaptación del juego del mismo nombre aparecido en PS1 en 1997. Ivalice es el lugar donde acontece toda la acción. Sus dimensiones son inabarcables y en él se dan cita multitud de personas. Una de ellas es Ramza Beoulve, joven que sostiene sobre sus espaldas un duro peso: salvar a Ivalice de su destrucción. El reino entero se halla en guerra y muchos de sus habitantes han fallecido. Para ayudarnos en nuestro viaje encontramos a numerosísimos personajes, más de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos, advirtiendo caras muy conocidas como Balthier de "Final Fantasy XII" o el carismático Cloud de "Final Fantasy VII".



LAS BATALLAS son la salsa y el alma de esta producción. Se desenvuelven por turnos y el componente estratégico es muy importante: si no trazamos un plan de ataque (o defensa), estamos perdidos. El sistema de control y la interfaz están resueltos con acierto y es fácil movernos por las pantallas de menú. Y por este mismo hecho la jugabilidad es excelente.

Square Enix suele dar un acabado sobresaliente a sus productos y "Final Fantasy Tactics" no es ninguna excepción. La calidad gráfica es indiscutible (las localizaciones son toda una preciosidad) y las piezas de audio se acoplan a la acción de forma admirable. Este juego mantiene muy alto el listón de calidad y diversión de una serie histórica, así que no os quedéis sin él.

■Eduardo G.

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square Enix
Distribuidor: Procin
Género: RPG, estrategia
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés Textos: Inglés
Versión analizada: PSP
www.na.square-enix.com/fftactics

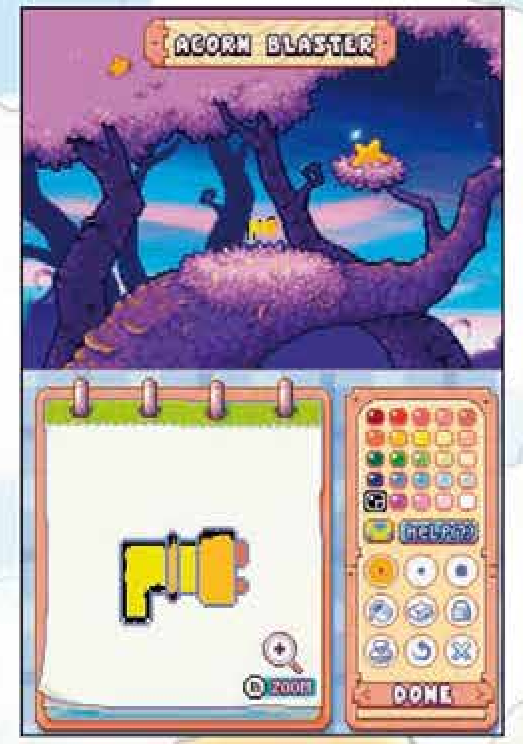




Lo mejor
El argumento es profundo y el sistema de combates ofrece muchas posibilidades. Muy bueno gráficamente.

Lo peor
La mecánica puede no agradar a todo el mundo ya que es sesuda y lenta. Está en inglés.

Nuestra opinión
Square Enix sigue demostrando que es capaz de concebir RPGs de altísima calidad.







Drawn to Life

DISEÑA TU PROPIO RPG

En "Drawn to Life" adoptamos el papel de creadores. La pantalla se transforma en una ventana que asoma a un mundo de fantasía moldeado por nosotros mismos. Debido a la imprudencia de un ser arrogante que se atrevió a jugar a ser dios, nuestro planeta está a punto de sumirse en la oscuridad. Por todas partes se divisan seres oscuros que atacan a los habitantes y generan sombras maléficas. No todos los días podemos ver conceptos tan audaces y acertados como el que nos propone "Drawn to Life". La particularidad de este cartucho reside sobre todo en su principio jugable. Se trata de que diseñemos, con ayuda del stylus, al héroe de nuestra aventura. También se nos otorga la posibilidad de modificar elementos del escenario a nuestro gusto. Pero si dibujar no es lo nuestro, no hay de qué preocuparse: contamos con la ayuda de plantillas prefabricadas en las que podemos basarnos a la hora de dar rienda suelta a nuestra imaginación.

EL SISTEMA DE JUEGO presenta varias partes bien diferenciadas. Para movernos por los distintos mapas e interactuar con los personajes, lo hacemos como en un RPG clásico. Pero la cosa cambia cuando nos adentramos en una mazmorra, pues la vista cenital clásica pasa a lateral y la jugabilidad RPG se transforma en aventura plataformera. Incluso debemos saltar encima de los enemigos para acabar con ellos. Por último, para apoyar la parte creativa del título, disponemos de un sencillo programa de dibujo. Se usa de manera similar al "Paint" y cuenta con 25 paletas de colores, zoom, etc.

A pesar de tratarse de un título pequeño y poco pretencioso, engancha desde el primer momento. Gráficamente es corriente y la historia tampoco es nada del otro mundo. Pero la posibilidad de incorporar nuestros diseños al desarrollo del juego le sitúa entre unos de los títulos más originales del género.

■Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: 5th Cell
Distribuidor: THQ
Género: RPG / Plataformas
Multijugador: 1
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.5thcell.com



78

Lo mejor
La originalidad del concepto de juego. La cambiante jugabilidad y grandes posibilidades.

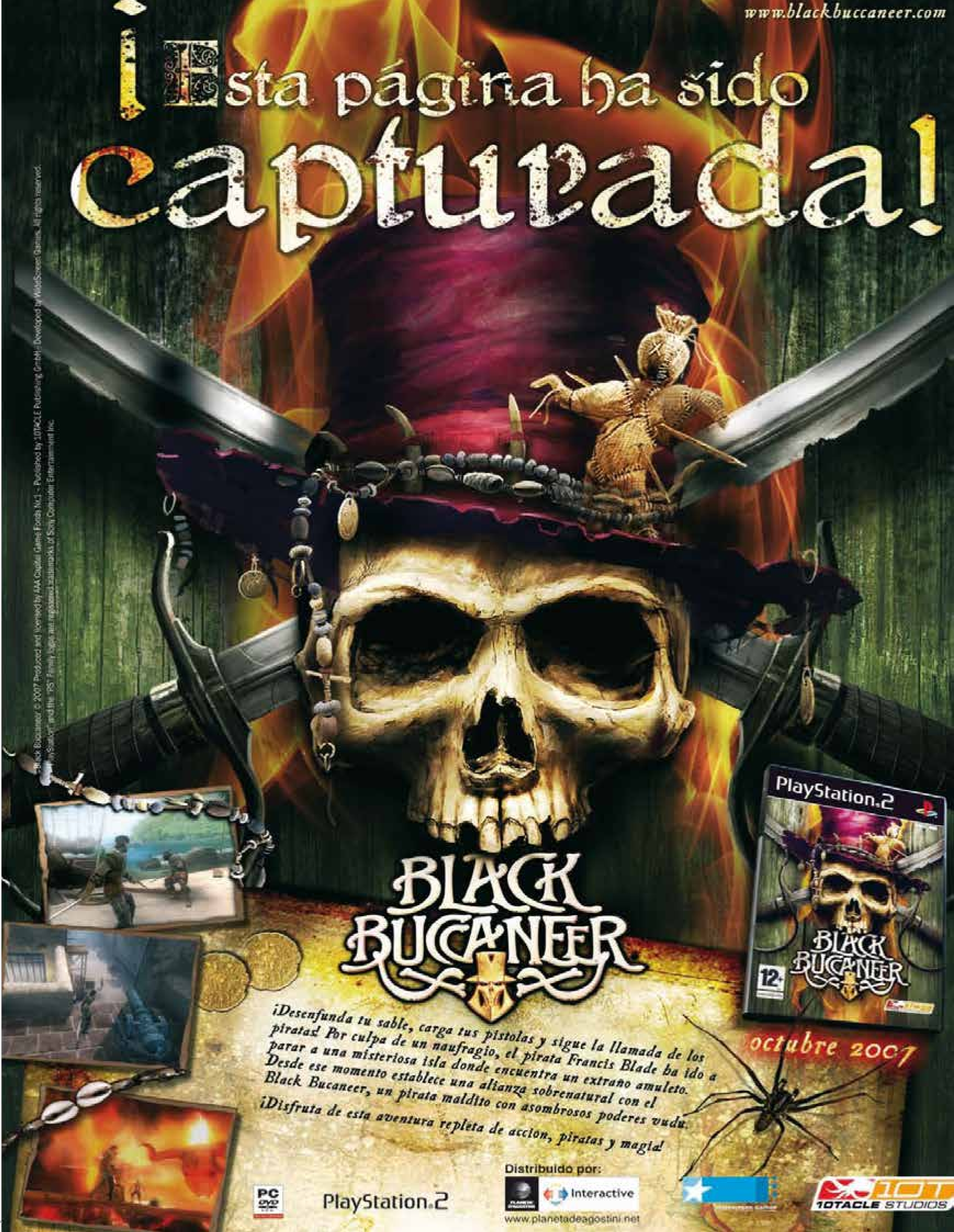
Lo peor
Su aspecto puede resultar muy infantil. Técnicamente no ofrece nada demasiado llamativo.

Nuestra opinión
THQ presenta un juego muy diferente del resto que aporta nuevas ideas al género de los RPG



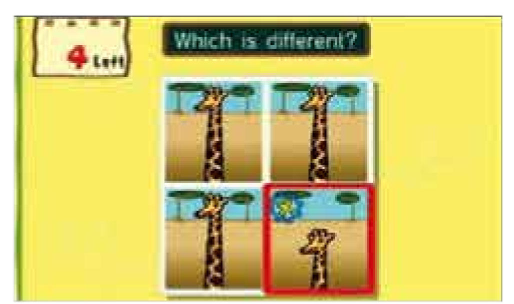


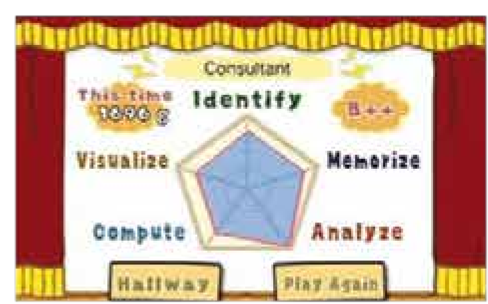



www.blackbuccaneer.com
¡Esta página ha sido capturada!
PlayStation.2
BLACK BUCCANEER
12+
octubre 2007
¡Desenfunda tu sable, carga tus pistolas y sigue la llamada de los piratas! Por culpa de un naufragio, el pirata Francis Blade ha ido a parar a una misteriosa isla donde encuentra un extraño amuleto. Desde ese momento establece una alianza sobrenatural con el Black Bucaneer, un pirata maldito con asombrosos poderes vudú.
¡Disfruta de esta aventura repleta de acción, piratas y magia!
Distribuido por:
Interactive
www.planetadeagostini.net
PC DVD
PlayStation.2
10TACLE STUDIOS











Big brain Academy

PON A PRUEBA TU CEREBRO

El auge que tienen los juegos de inteligencia en los últimos tiempos es muy notorio. Los principales culpables de esta tendencia son un par de títulos que aparecieron en Nintendo DS hace ya bastantes meses: "Brain Training" y "Big Brain Academy". Este último ha sido recientemente trasladado a la consola doméstica de Nintendo, dando como resultado el primer juego de este tipo para Wii. ¿Y qué tal ha funcionado la conversión? Os preguntaréis. Pues francamente bien, confirmando que esta clase de juegos de inteligencia van a dar buenos resultados en Wii. Ya veréis como aparecen muchos títulos del mismo estilo en los próximos meses...

LA ESTRUCTURA de "Big Brain Academy" de Wii es prácticamente idéntica a su homónimo de Nintendo DS. Para ejercitar nuestro cerebro podemos escoger una prueba determinada, englobada en una de las cinco categorías diferentes, a saber: memoria, cálculo, percepción, análisis y agudeza. Existen tres pruebas diferentes para cada uno de estos cinco apartados, sumando un total de 15. La variedad de tareas está asegurada. En unas debemos realizar simples cálculos matemáticos, en otras retener información, escoger una figura exacta a la que se nos indica en pantalla de entre varias posibilidades...

Jugar es muy sencillo. Tan solo necesitamos de la ayuda del Wiimote para navegar por los distintos menús y participar en las pruebas. Además, es posible competir con nuestros amigos para comprobar quién es el más listo, o incluso enviar los resultados de nuestros exámenes a otros usuarios de Wii. "Big Brain Academy" es una manera idónea de divertirnos mientras evitamos que nuestro cerebro se oxide. Gráficamente no es gran cosa y podría haber incorporado más novedades con respecto a la versión para Nintendo DS. No obstante, es un título recomendable para toda la familia.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Inteligencia
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.nintendo.es



79

Lo mejor
Es un juego accesible para todo el mundo y las pruebas son bastante divertidas en general.

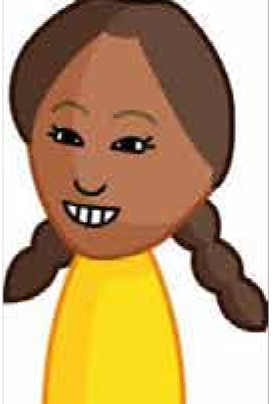
Lo peor
No ofrece demasiadas novedades con respecto a la entrega para Nintendo DS.

Nuestra opinión
Divertirse mientras ejercitamos nuestra mente es una idea realmente buena.





















Worms Open Warfare 2



LOMBRICES ATÓMICAS

Tras un insípido paso por las tres dimensiones, Team17 decidió que lo mejor para sus guerreros gusanos eran las clásicas dos dimensiones. Para los que anden un poco perdidos comentar que "Worms" es un juego de combates por turnos, donde equipos de lombrices luchan a muerte con toda clase de armas disparatadas. El primero que acabe con todos los gusanos del adversario, gana. Esta segunda entrega de la saga "Open Warfare" cuenta con nuevos modos ofreciéndonos, en general, una experiencia de juego más completa. Por ejemplo, disponemos de unos completísimos tutoriales y una extensa Campaña, así como de un curioso "Laboratorio", exclusivo para la portátil de Nintendo. Su mecanismo se basa en tres minijuegos que nos obligan a llevar a nuestro gusano de una parte a otra del escenario, con escasos recursos y usando la pantalla táctil. Asimismo, la escasa variedad de armas del primer "Open Warfare" se ve compensada ahora con 11 nuevos y divertidos artefactos, algunos de ellos ya conocidos y otros completamente inéditos, como un curioso búmeran o un repelente electromagnético. En cuanto a la jugabilidad, seguimos controlando a nuestro escuadrón con la cruceta, dejando el stylus para labores básicas de selección.

EN CUESTIONES TÉCNICAS también existen novedades. Ahora, la versión DS cuenta con un motor propio, mostrando una vista vertical a través de las dos pantallas o la opción de poder visualizar el mapa en la superior. Los escenarios son variados y con referencias a batallas famosas: Primera y Segunda Guerra Mundial, La Guerra Fría, etc.

Además se han incluido un completo editor de niveles y equipos, el multijugador de hasta cuatro equipos con un solo cartucho y, por último, el modo online vía Wi-Fi con el que podemos medir a nuestro equipo personalizado contra otros de todo el mundo.

En resumen, se han hecho mejoras considerables como para hacer de este "Worms: Open Warfare 2" un título apetecible.

■ Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Two Tribes / Team 17
Distribuidor: THQ
Género: Estrategia
Multijugador: 1-4
Voces: No Textos: Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.wormsopenwarfare2.com



79

Lo mejor
Está traducido y el modo online promete horas de diversión. El nuevo motor gráfico funciona excelentemente.

Lo peor
Al final es el mismo juego de siempre con pequeñas mejoras e innovaciones.

Nuestra opinión
Esta entrega mantiene la base de los anteriores aunque añadiendo extras interesantes.





Flight Simulator

Hay pocas cosas que hayan hecho soñar más al ser humano que el poder volar libremente. Y hay pocos simuladores que permitan una libertad mayor para volar virtualmente que Microsoft Flight Simulator, el veterano y conocidísimo software que desde los años ochenta ha creado miles y miles de aficionados a la aviación civil

Por la puerta grande de la historia del software

Flight Simulator comenzó siendo un producto diseñado para ordenadores de ocho bits a mediados de los años ochenta. Pronto Microsoft, que por aquel entonces era todavía una pequeña empresa de software, decidió comprar el producto y desarrollar su propio simulador de vuelo para el naciente IBM PC. Era una forma de promocionar su sistema operativos MS-DOS. Así nacía Microsoft Flight Simulator, en un viejo monitor de fósforo verde, con unas pocas líneas de imagen donde el piloto imaginaba que estaba volando por unos escenarios de un tamaño minúsculo. Ya por entonces era un producto complejo para la época, y la prueba era que no corría en cualquier PC. De hecho, Flight Simulator solía usarse para comprobar el buen rendimiento y la compatibilidad de un PC clónico con el entonces naciente PC de IBM. Si se ejecutaba correctamente, aquel PC podía con cualquier cosa. Sino, era mejor dejarlo a un lado.



Flight Simulator 4, comienza el gran salto



Las versiones 2 y 3 de Flight Simulator comportan ciertas innovaciones y mejoras, pero es la versión 4, aparecida en 1994, la que realmente muestra, por primera vez, una imagen de simulación creíble. Al poco tiempo, aparece la versión 4.1, que tiene como muy importante novedad dos cosas: primero, aparece no ya en diskettes sino en CD. Segundo, incorpora aeropuertos de todo el mundo. Es decir, un piloto podrá volar ya a lo largo y ancho del globo terrestre. La versión 95, aparecida junto a Windows 95, es una versión casi igual pero compatible con el nuevo sistema operativo de Microsoft.

Consolidación con Flight Simulator 98, 2000, 2002, 2004 y X

Las versiones 98 a X han ido acumulando mejoras y espectacularidad gráfica. También han sido cada vez más exigentes con el hardware requerido en cada caso para moverlo "a tope" como suele decirse. Especialmente sangrante fue la versión 2000, cuyo motor gráfico exprimía al 100% las tarjetas de entonces, y también la nueva versión X, aparecida a finales de 2006 y última hasta el momento. La evolución de estos simuladores se ha visto impulsada por Internet y por los miles de fans y cientos de webs dedicados a este producto. No estamos hablando de simples páginas con notas y datos, estamos hablando de muchísimo más. Enseguida volveremos a ello. Baste decir ahora que nos vamos a centrar en Flight Simulator 2004 y X, los más usados actualmente.



Hardware requerido

La versión "X" (la X por ser la versión 10 del simulador) está expresamente diseñada, tal como han confesado sus desarrolladores, para poder ponerse al máximo en futuras generaciones de tarjetas. Así pues, en principio una tarjeta de última hornada como la Geforce 8800GTX o la ATI 2900XT no pueden ejecutar el simulador, lo cual no significa que la calidad se resienta. Al contrario, es más impresionante que nunca. Pero no nos engañemos: Flight Simulator X ha sido diseñado pensando en el futuro, y si queremos que se ejecute con una velocidad correcta (al menos 25 frames por segundo) tendremos que tener cuidado y sacrificar algunos detalles. Si se dispone de un hardware de más de dos años, recomendamos comenzar con Flight Simulator 2004, la versión anterior, que dispone de infinidad de posibilidades y añadidos de todo tipo, y en un equipo de gama media rinde perfectamente y con gran calidad visual. Es importante tener en cuenta que la versión X de Flight Simulator dispone de un parche, el Service Pack 1, que mejora relativamente el rendimiento del simulador. Eso sí, no aconsejamos Flight Simulator X en un equipo con menos de 1 giga de RAM, o con un procesador inferior a un Pentium 4 a 3,0 Ghz, o con una tarjeta inferior a una Geforce 7900 o una ATI Radeon X1900. Funcionar va a funcionar, pero es mejor disfrutarlo en la versión 2004. Dentro de poco se espera un parche que permitirá a Flight Simulator X funcionar con DirectX 10, pero sólo en versiones de Windows Vista.



Entrando en materia, y en aviones y helicópteros





Flight Simulator incorpora de serie tantas posibilidades que necesitaríamos muchas páginas para describirlas todas. Esto no es un juego, es un simulador, y requiere mucho tiempo y esfuerzo. Vamos a destacar los aspectos más importantes de este producto.

EL MUNDO EN TUS MANOS

Todo el planeta para volar. Más de 25.000 aeropuertos de los cinco continentes. Lógicamente hay zonas más detalladas y otras menos, pero existen expansiones, muchas gratuitas, para mejorar el terreno. Incluso hay gente que crea escenarios de su propia zona de vuelo y aeropuertos. La meteorología es simulada o realista, ya que Flight Simulator se conecta a Internet, y se baja el tiempo que hace en la zona que estás volando, recreándolo en el simulador. Así que no te extrañes si vuelas en tu ciudad mientras llueve y ves llover en el simulador también.

AVIONES Y HELICÓPTEROS DE TODO TIPO

Desde la clásica y veterana avioneta Cessna 172, con la que miles de pilotos aprenden a volar, hasta todo un Boeing 747 Jumbo. Y helicópteros como el Bell 206 Jetranger o el entrenador R-22 Robin.

TUTORIALES Y AVENTURAS

Flight Simulator 2004 y X disponen de unos buenos tutoriales en castellano además de toda la documentación y textos en pantalla. Lo único que está en inglés son las comunicaciones con la torre de control, pero aparecen subtitulados en castellano. Y Flight Simulator X además posee una serie de aventuras de todo tipo para introducir al nuevo piloto en el mundo de la aviación civil. Las hay de diferentes niveles de dificultad y con distintas aeronaves, y pueden realizarse en cualquier orden, consiguiendo premios conforme se van superando, hasta conseguir certificados de pilotos virtuales.

MILES DE AÑADIDOS

Cuando decimos miles, queremos decir infinidad de aviones, escenarios, skins para los aviones, y muchas más cosas. Gran cantidad de estos añadidos son gratuitos y pueden descargarse de **avsim.com** o **flightsim.com** por ejemplo, simplemente dándose de alta. También existen productos de pago, con una calidad que asombra a los propios pilotos profesionales. Además, Microsoft provee con las herramientas para que cualquiera cree sus propios aviones y escenarios, aunque ello requiere ciertos conocimientos de nivel medio.

VUELOS ONLINE Y COMPAÑÍAS VIRTUALES

Puede uno imaginarse una Iberia, Air Europa, y otras compañías virtuales. Pues existen, y vuelan en redes como IVAO y VATSIM, especialmente en la primera, en **http://www.ivao.aero/es** se disponen de cursos para volar y, sobre todo, para entrar en un mundo virtual lleno de pilotos que vuelan online en mapas virtuales. Además, existen controladores reales que van indicando y dando instrucciones a los pilotos, tal como ocurre en la realidad. El nivel de las comunicaciones es tan cercano al mundo real que puede confundirse fácilmente. Con los vuelos online, cualquiera puede comenzar siendo un piloto de una simple avioneta y terminar siendo el comandante de un Boeing o un Airbus volando por toda Europa o el mundo entero.





El cielo es el límite. Pero con paciencia

Microsoft Flight Simulator es tan abierto y con tantas posibilidades como uno desee. La frase "el cielo es el límite" es aquí más cierta que nunca. Eso sí, es muy normal que al principio el nuevo piloto se sienta desorientado y algo abrumado, y pueda aburrirse y dejarlo. Esto es normal. Para evitarlo, nuestra receta es: hacer los tutoriales completos; leer los manuales, y, sobre todo, entrar en contacto con alguna de las miles de webs de aficionados que hay relacionadas con el mundo de la simulación aérea. En ellas se podrán aprender muchos aspectos del vuelo con la ayuda de pilotos veteranos. Así se obtendrá importante información para comenzar a realizar vuelos realistas, casi tan realistas incluso como puedan serlo los de los pilotos reales en cuanto a metodología y uso de sistemas. Una vez aprendidos los elementos básicos, ya no hay límite a las posibilidades. Desde 0 a 100 kilómetros de altura, todo el planeta virtual está a nuestra disposición para que lo disfrutemos. Haz tu checklist, enciende motores, solicita pista a la torre, y ¡despega!



Uno de los mejores mods para Half - Life 2

Insurgency: Modern Infantry Combat





La guerra de Irak ha servido como fuente inagotable de inspiración a títulos clásicos de la acción en primera persona, como "Battlefield 2". "Insurgency" está ambientado en este conflicto actual, y se enfrenta a la tarea de representar el combate con infantería de forma realista. A nuestro juicio, consigue transmitir, como pocos juegos, la sensación de estar en las calles de Baghdad en medio de un tiroteo. Lo hace combinando realismo y sentido práctico, sin sobrecargar al jugador con teclas innecesarias. Es extremadamente fácil de controlar, pero al mismo tiempo no permite el más mínimo error. Aquí, como suele decirse en argot "shooter", todo consiste en "un tiro-un muerto".
"Insurgency" genera auténtico temor, un miedo que nos impulsa a mantenernos agachados en todo momento, tratando de encontrar la cobertura más apropiada, de camuflarnos en cualquier recodo, maceta o resto de vehículo, asomando tan solo el cañón de nuestro rifle. Las tácticas en equipo son básicas, siendo la coordinación la clave para conseguir la victoria en cada mapa. Si nos preocupamos de cubrir a nuestros compañeros y de que ellos nos cubran a nosotros, y avanzamos de forma cuidadosa y disciplinada, conseguiremos minimizar nuestras bajas. En "Insurgency", un ataque frontal es una muerte segura, lo que nos recuerda a lo que sucedía en "Red Orchestra". Como contrapartida, está claro que no se trata de un juego para gente poco experimentada, ni para quien necesite tener una barra de energía y una cruceta en la pantalla que le vaya diciendo donde dan sus balas. Hemos de cuidar nuestra munición, recargar manualmente, utilizar la mira de nuestra arma, y vigilar si el enemigo al que hemos disparado ha caído o ha conseguido sobrevivir, pues tampoco se nos indicará su muerte. Cualquier ventana, parapeto, coche abandonado o portal es un escondite perfecto para el francotirador enemigo.
"Insurgency" te hace sentir como un soldado en un entorno hostil. Estarás obligado a ir con el dedo en el gatillo, sin un simple momento de respiro. Cualquier despiste dará con nuestros huesos en el suelo y un bonito agujero en la cabeza. Para jugadores veteranos, con ganas de probar cosas nuevas, este juego es una auténtica maravilla. ¿Hemos mencionado que, además, es gratis? Sólo necesitas tener "Half-Life 2" instalado para jugar. En estos momentos ha alcanzado la versión 1.1, no está libre de bugs y puede aún optimizarse bastante su rendimiento, aunque ya se ha convertido en uno de los mods más jugados del verano. No te lo pierdas porque está haciendo historia.■

Blizzard incorpora nuevas funcionalidades y anuncia otra expansión

El chat de voz se integra en World of Warcraft

Blizzard incorpora nuevas funcionalidades a su MMORPG

Es posible que, para cuando leas estas líneas, el nuevo parche para World of Warcraft ya esté operativo. Entre los múltiples ajustes habituales incluidos tenemos la incorporación de las fórmulas de encantamientos, que aparecían en los antiguos dungeons de raid o banda a las diversas facciones de Terrallende. Aunque, sin duda, la novedad más importante de este parche es el chat de voz, que se puede activar desde el menú de opciones, ajustándose con los controles de volumen para micrófono, altavoces y reducción de sonido de juego, disminuyendo el volumen del mismo cuando se reciba una comunicación de voz. Asimismo, el parche incluye nuevas funcionalidades para mejorar el control de los canales de chat, en una pestaña designada a tal fin en el interfaz social del juego. Pero Blizzard no se limita a seguir realizando ajustes y mejoras, sino que también trabaja en futuras expansiones. Al poco de conocerse la noticia de que ya son más de nueve millones los jugadores de WoW, la compañía anunciaba en su propio evento, Blizzcon, la nueva expansión para World of Warcraft, Wrath of the Lich King. Entre los pocos detalles que se han desvelado hasta el momento destaca la incorporación de la clase Héroe, con la introducción del Caballero de la Muerte en el juego, así como la posibilidad de subir hasta nivel 80 ganando nuevas habilidades y talentos por el camino. También habrá una nueva profesión para realizar inscripciones mágicas en los objetos, así como maquinaria de guerra épica con la que efectuar asedios a edificios que se podrán destruir. Los personajes contarán con nuevas opciones de personalización que comprenden, entre otras, nuevos estilos de pelo y bailes. El grueso de esta expansión se ambientará en Azeroth, en un nuevo continente llamado Northrend, situado al norte del mundo y que incluirá nuevos dungeons. Se prevé que Wrath of the Lich King se lance el año que viene. ■









Posiciones actuales de las ladders españolas en CB y ESL

Top 5 Gaming Spain







COUNTER STRIKE: SOURCE - SONS LADDER

Pos.	Clan
1 ▼	Knights of Death
2 ▲	Wizards eSports
3 ▲	mystiC electronic games
4 ▼	eveReady
5 ▲	inuSual

CALL OF DUTY 2 - SONS LADDER

Pos.	Clan
1 ▲	Friendly Fire
2 ▼	Team Killers Clan
3 ▲	Perros de Guerra
4 ▲	Surviv3 02
5 ▲	3v.eSports

Datos correspondiente a finales de Agosto



CALL OF DUTY 2 – SEARCH AND DESTROY SONS

Pos.	Clan
1 –	Team Killers Clan
2 ▲	Banned Brigade by 4Frags
3 ▼	Squad.3v|emotion
4 ▲	biL Team
5 ▲	Fuerzas-Hispanas. Alpha

Datos correspondiente a finales de Agosto



La fiesta informática celebrada en Coria del Río termina de forma exitosa.

Exoddus Lan Party 07 Kaura



Exoddus Lan Party 07 Kaura, celebrada en Coria del Río del 30 de Agosto al 2 de Septiembre, ha terminado con una buena acogida y gran participación de los asistentes.

Tres días ha durado el mayor encuentro informático de Andalucía y tercero de España en cuanto a premios. Muchos participantes han podido encontrarse con personas de carne y hueso que normalmente son sus interlocutores cibernéticos. Además han podido participar en diferentes torneos de juegos con sus respectivos equipos o clanes. Otros suelen venir sólo para compartir diferentes archivos de música, video o texto. Los encuentros organizados por la empresa andaluza Exoddus Network Events cuentan además con actividades paralelas como actuaciones en directo, talleres y charlas coloquios. De esta forma, en el presente evento ha actuado el grupo de Rock-Pop Pulso, de Alcalá de Guadaira, se han realizado dos coloquios por las asociaciones Vache y Pirata, sobre Derechos de Autor y Privacidad en la Red, y Future Works ha realizado dos talleres de modding o modificación decorativa de ordenadores.

Desde el primer día de la Exoddus Lan Party Kaura ha habido bastante afluencia de participantes y público. El día 30, fecha de comienzo de este encuentro informático, se abrieron las puertas a las 9 de la mañana. A esa hora estaba prácticamente todo listo para celebrar el mayor evento informático de Andalucía. Un poco más tarde comienzan a llegar las personalidades políticas y empresarios de la zona para la presentación oficial. En esta intervino Juan Miguel Franco, organizador de la Party junto a dos colaboradores de Exoddus Network Events, así como el Delegado de Deportes del Excmo. Ayuntamiento de Coria del Río, D. Emilio Osuna. Distintos medios de comunicación (por ejemplo TVE, RTN Giralda TV, Diario de Sevilla) entrevistaron a los primeros participantes que al mediodía superaban ya los100. También se han realizado entrevistas de radio a los Concejales (SER y COPE).

Muchos se deleitaron con la llegada del equipo de Future Works, organizadores de los talleres de modding y el clan Cansinos, conocidos por los participantes como animadores de la fiesta. Ya sobre las once también se pudo disfrutar de la actuación y música del grupo Pulso.

Los siguientes días del mayor evento informático de Andalucía, con más de250 participantes, comienzan los torneos oficiales. Se trata de competiciones de juegos de PC y otros soportes, como la X-Box 360 de Microsoft o la Wii de Nintendo. Estos torneos terminan el último día con la entrega de premios. Entre otros, los desafíos cibernéticos se han centrado en juegos como Call of Duty II, Counter Strike 1.6, Counter Strike Source, Pro Evolution Soccer 6, Warcraft III, Battlefield, Starcraft o Stepmania.

En general ha causado mucha expectación el torneo de Guitar Hero II, patrocinado por www. elrellano.com. Los participantes han recibido un premio especial al mejor disfrazado de roquero o frikie. Estos han sido grabados en video y se subirán a la página web mencionada.

www.kauralanparty.org















Tekken 5: Dark Resurrection

Vuelve un mito





Este mes estrenamos una nueva sección dedicada a los juegos que, mensualmente, aparecen en PS Store, el servicio de descargas online de PS3. Y una estupenda forma de inaugurarla es analizando "Tekken 5: Dark Resurrection", un espectacular arcade de lucha 3D, conversión directa de la recreativa del mismo nombre. Todos aquellos que hayáis jugado a esta máquina (o poseáis la versión para PSP) conoceréis bien las virtudes de este "Tekken", pues son muy similares. El cartel de luchadores excede la treintena, presentando todos sus propios rasgos físicos y movimientos especiales. Los modos de juego también son nutridos, tanto para uno como para dos jugadores.

EL MOTOR GRÁFICO no aprovecha a tope la potencia de PS3 pero, aún así, es más que notable. Gracias a él los escenarios son preciosos, generosos en detalle, y con un tratamiento de los personajes igualmente destacable.

En cuanto al control, es el típico de la saga: cada botón del mando se corresponde con una extremidad. A pesar de ser algo confuso en un primer acercamiento, su versatilidad confiere una gran profundidad a los combates. El desarrollo de los mismos siempre resulta bastante dinámico por la celeridad con la que efectúan los ataques los luchadores.

La calidad del juego es tan alta que incluso habrá muchos que lo prefieran a "Virtua Fighter 5", el clásico de Sega. "Tekken 5: Dark Resurrection" es un título imprescindible, el mejor de PS Store hasta el momento.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Namco Bandai
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade
Precio: 9, 99 €



90

Lo mejor
La cantidad de personajes seleccionables. Su extraordinaria relación calidad-precio.

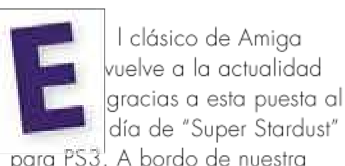
Lo peor
Aunque gráficamente está muy bien, no explota todo el potencial de la consola.

Nuestra opinión
Por sus altas prestaciones y reducido coste, "Tekken 5: Dark Resurrection" es un juego sobresaliente.



Super Stardust HD

Disparos clásicos



El clásico de Amiga vuelve a la actualidad gracias a esta puesta al día de "Super Stardust" para PS3. A bordo de nuestra nave espacial, debemos recorrer cinco planetas eliminando todos los asteroides que se cruzan en nuestro camino. Los hay de tres tipos, cada uno ofreciendo una resistencia determinada a las tres armas distintas que incorpora la aeronave.

ESTA SENCILLA PROPUESTA no es óbice para que este shooter se haga muy entretenido. Para añadir más interés, también hay que eliminar a varios jefes finales que nos ponen las cosas complicadillas. El control es muy fácil y la nave responde con celeridad a nuestras órdenes.

Gráficamente es uno de los juegos mejor recreados de PS Store. Los efectos especiales son constantes y el título posee un colorido ejemplar. ¡Y encima soporta 1080p!

Puede que se haga un poco corto si jugamos en solitario, pero el modo Cooperativo para dos jugadores y los distintos niveles de dificultad alargan la vida de "Super Stardust HD"

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony
Género: Shooter
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade
Precio: 7, 99 €

3+ **83**

Lo mejor
La jugabilidad es sencilla pero atractiva. Técnicamente está bastante cuidado.

Lo peor
Puede hacerse un poquito corto. Aparte de disparar, no hay mucho más que hacer.

Nuestra opinión
Esta adaptación del clásico de Amiga sorprende por su frescura y buen nivel gráfico.





Mortal Kombat II

Combates muy reales

Midway dio la campanada en 1993 con la continuación de "Mortal Kombat", uno de los juegos de lucha más venerados de todos los tiempos. El título seguía la línea del original, ofreciendo peleas espectaculares, salvajes y duras, aunque ampliando el número de personajes, movimientos, escenarios y Finishing Moves. Ahora, más de una década después, aparece una versión de aquel mismo juego en PS Store, implementando varias innovaciones.

EL MODO ONLINE es la novedad principal, pudiendo combatir contra cualquier persona del mundo. Gráficamente también se ha retocado, siendo compatible con el modo 1080p de resolución. Lo demás sigue inalterable, ofreciendo al jugador unas peleas intensas y que se desarrollan a buen ritmo. Las escenas gore siguen igualmente presentes, lo que le convierte en un título no recomendable para los más pequeños: los Fatalities (y Animalities) que acaban con la vida de nuestro rival son realmente salvajes. Esta edición de "Mortal Kombat II" es muy gratificante y los amantes de los buenos juegos de lucha no deberían dejarlo escapar.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Midway
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade
Precio: 4, 99 €

 **84**

Lo mejor
El modo online funciona muy bien. El número de luchadores es muy alto, al igual que la cantidad de escenarios.

Lo peor
Pequeños defectos técnicos, fruto de la conversión. Algunas escenas pueden resultar muy duras.

Nuestra opinión
Este excelente juego de lucha 2D sigue ofreciendo buenas dosis de diversión adulta.







Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

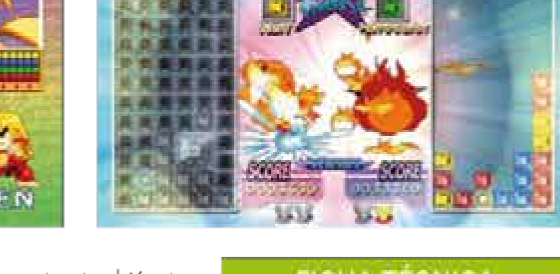
Puzzle con carisma











Hacía ya tiempo que esperábamos la salida de este juego en Xbox Live! Arcade, pues Capcom lo anunció hace ya algunos meses. Por fin está aquí uno de los títulos de puzzles más adictivos de todo el catálogo de Xbox 360. Y no nos referimos únicamente a los juegos disponibles en XLA, sino en global.

EL GENIAL "TETRIS" sirve de inspiración para este título, que es un remake del original arcade de mediados de los 90. Nuestra meta consiste en eliminar los bloques de piedras preciosas de colores que caen desde la parte superior de la pantalla. Hay que apilar las del mismo color, utilizando posteriormente un bloque explosivo para fulminarlas. Así de sencillo es jugar a este título. Para añadir más gracias al asunto, también tenemos que escoger a un personaje extraído de sagas como "Street Fighter II", DarkStalkers" o "Street Fighter Alpha". Estos tipos realizan acciones especiales que se activan cuando realizamos combos y eliminamos muchos bloques de piedras de una vez, causando problemas a nuestro oponente, ya sea humano o CPU.

Los modos de juego son abundantes, siendo posible echar partidas online y offline, además de poder escoger entre varias opciones de personalización. Gráficamente es muy sencillo, si bien apreciamos una gama de colores variada y algún que otro efecto visual notable. "Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix" es jugabilidad en estado puro, brindándonos semanas de diversión.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Género: Puzzles
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800



86

Lo mejor
Su fórmula de juego es adictiva como pocas. Su amplia oferta de modalidades.

Lo peor
No presenta un apartado gráfico deslumbrante, aunque tampoco lo necesita.

Nuestra opinión
Con este puzzle es posible pasar horas seguidas uniendo bloques de colores.



Carcassonne

Estrategia medieval

Puede que algunos de vosotros conozcáis este fantástico juego de tablero, aparecido hace ya unos años, que cuenta actualmente con bastantes seguidores. Ahora Sierra Online nos presenta la edición virtual para Xbox 360 del mismo, manteniendo intacto el esquema del original. En el turno que nos toque, debemos escoger una tesela del mazo e ir construyendo el tablero. Cada tesela está relacionada con un área diferente: ciudad, camino o granja. A nuestra disposición tenemos un número determinado de seguidores (o fichas, vamos) que podemos disponer en cualquiera de las zonas, siempre y cuando no esté ocupada por otro seguidor.

LOS PUNTOS los obtenemos al ir edificando estas áreas (urbes, áreas agrícolas o caminos), siendo muy importante la colocación de nuestros seguidores en el terreno apropiado. Jugar en solitario contra la CPU no es demasiado entretenido, aunque si encontráis al menos dos personas más online, pasaréis unas tardes muy agradables junto a este divertido juego de mesa.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sierra Online
Género: Juego de mesa / Estrategia
Multijugador: 1-5
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Tablero
Puntos necesarios: 800



85

Lo mejor
El modo online multijugador. El sistema de juego es muy absorbente.

Lo peor
Al jugar en solitario "Carcassonne" pierde varios puntos.

Nuestra opinión
"Carcassonne" es un brillante título de estrategia. Ideal para amenizar las tardes de domingo.





Golden Axe

El beat´em up más querido

A finales de la década de los 80, si había una recreativa de Sega popular entre los jóvenes, esa era "Golden Axe". Casi veinte años después es posible jugar en Xbox 360 con los tres personajes elegibles: el guerrero, el enano o la amazona. Cada uno posee sus propios movimientos, fuerza y aptitud para usar magia, por lo que nuestra elección debe ser cuidadosa.

DOS JUGADORES (bien online o en la misma consola) pueden adentrarse en esta aventura de ambientación medieval en la que, básicamente, hay que acabar a palos con todos los contendientes que salen a nuestro paso. Al final de cada nivel nos espera el inevitable jefe final. Es difícil saber con exactitud qué es lo que hace a este juego tan especial, pues su propuesta es la misma que la vista en otros mil títulos más, pero el caso es que es así. "Golden Axe" siempre ha contado con el cariño del gran público, y eso es un don del que pueden presumir escasos lanzamientos.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sega
Género: Beat'em up
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Arcade
Puntos necesarios: 400



84

Lo mejor
Su irresistible encanto. La jugabilidad es magnífica. La banda sonora es muy pegadiza.

Lo peor
El paso del tiempo se deja notar en el aspecto gráfico de escenarios y personajes.

Nuestra opinión
Sega tiene en "Golden Axe" a una de sus franquicias clásicas más queridas.







Wave Race 64

Carreras muy refrescantes











P velocidad muy distinto de los típicos "Ridge Racer" o "Wipeout", juegos que triunfaban allá por el año 1997. La compañía nipona dio vida a "Wave Race 64", un sobresaliente y revolucionario título de motos de agua. Lo más llamativo e impresionante de este "racer" era la magnífica y absolutamente increíble física del agua incorporada, que se convirtió en la más avanzada (de lejos) jamás vista por aquel entonces. Tanto es así que 10 años después sigue resultando majestuosa, dando vida a un juego tremendo.

CUATRO PILOTOS deben demostrar que son los más rápidos sobre el líquido elemento, pudiendo variar algunos de sus parámetros, como aceleración, velocidad punta o sensibilidad en los virajes. Ocho circuitos (más otro de entrenamiento) están disponibles de inicio, contando con diversas variantes en función del nivel de dificultad en el que participemos. Además de tener que acelerar al máximo y vigilar el oleaje para no caernos, en cada prueba también es necesario pasar por una serie de boyas en el orden que se nos indique.

De sus múltiples modos de juego (Campeonato, Stunt, Time Trials...) destaca el multijugador a dobles, que se desarrolla a pantalla partida y es capaz de haceros pasar muy buenos ratos en compañía de un amigo. "Wave Race 64" es un auténtico clásico.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Género: Velocidad
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés Textos: Inglés
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000



92

Lo mejor
Su extraordinaria jugabilidad sigue intacta. La física del agua es fantástica incluso en nuestros días.

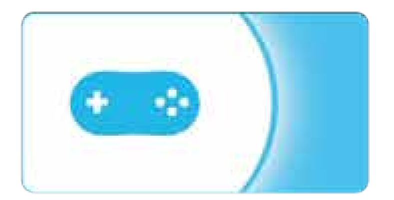
Lo peor
Algunos detalles gráficos han quedado desfasados. Ojalá hubiera incorporado modo online.

Nuestra opinión
Poca gente disfrutó de esta pequeña maravilla en Nintendo 64. Haceos un favor y descargároslo.









Bonk 3: Bonk´s Big Adventure

Mira que eres cabezón...

Bonk es el personaje más conocido de Hudson Soft. Y lo es por haber protagonizado aventuras tan surrealistas y desternillantes como la presente, que vio la luz originalmente en el año 1993 en Turbografx 16. Controlando al súper cabezón personaje hay que superar más de media docena de niveles, repletos de dinosaurios y seres muy extraños, con la intención de acabar con el malo de turno, King Drool.

PARA AVANZAR es necesario dar más de un salto e ir despachando a los adversarios, debiendo recurrir a la potencia de los cabezazos de Bonk, que son capaces de tumbar a un elefante. Pero si queremos asegurarnos la victoria final, nada mejor que avisar a nuestro hermano o a un colega y jugar a dobles cooperativamente.

Los dibujos de trazos simples y una gama de colores variada es lo más reseñable de su parcela técnica, mientras que las alegres melodías acompañan la acción sin molestar. Por 600 puntos Hudson nos ofrece una aventura muy apetecible.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson Soft
Género: Plataformas - Acción
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Turbografx 16
Puntos necesarios: 600

7+

86

Lo mejor
El carisma del personaje y el fantástico modo para dos jugadores simultáneos.

Lo peor
Técnicamente es muy sencillote. Se echan de menos varios niveles más.

Nuestra opinión
Puede que no sea tan conocido como Mario o Sonic, pero Bonk también sabe cómo hacernos pasar buenos ratos.



Dynamite Headdy

Un héroe diferente

Treasure desarrolló varios juegazos para Sega MegaDrive, como "Gunstar Heroes" o este mismo título, "Dynamite Headdy". Ahora, los poseedores de Wii pueden descargarse el juego a cambio de 800 puntos, cifra bastante baja a tenor de la calidad que sigue manteniendo este divertido y refrescante plataformas.

EL HÉROE controlado a lo largo de la aventura es una marioneta que tiene la facultad de cambiar de cabeza, recogiendo ciertos ítems que andan diseminados por los escenarios. Aparte de trastocar su apariencia física, al variar de "melón" este personaje adquiere nuevas habilidades. Si se transforma en aspiradora, es capaz de atraer a los objetos y enemigos que entren en su campo de acción. Si, en cambio, la modifica por una cabeza de martillo, Headdy puede causar mucho daño al golpear con ésta a los adversarios.

El control del personaje es soberbio, al igual que su aspecto visual, muy colorido y alegre. Con "Dynamite Headdy" vais a disfrutar de un auténtico plataformas 2D de la vieja escuela muy variado y original.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Treasure
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: MegaDrive
Puntos necesarios: 800

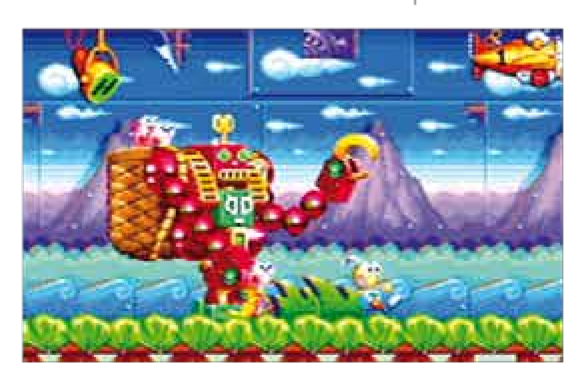
3+

90

Lo mejor
Las aptitudes de Headdy son la bomba. El colorido que rebosa cada uno de los decorados.

Lo peor
Los más curtidos pueden superarlo con demasiada rapidez. Los efectos no son nada especial.

Nuestra opinión
ega pone a disposición de los usuarios de Wii otra vieja gloria de su gran consola MegaDrive.





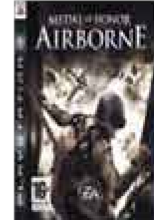


Crazy Taxi: Fare Wars

| PSP |

Gracias a Crazy Taxi: Guerra de precios para PSP, esta serie que despierta pasiones ya puede jugarse en grupo. Los taxistas harán lo imposible por robar pasajeros a la competencia y engrosar sus propinas, así que prepárate para hacer añicos los parachoques en un enfrentamiento lleno de golpes, embestidas y acelerones.

| www.futura-online.com | | PVP: 49,95€ |



Medal of Honor: Airborne

| PS3 |

Cálzate las botas de Boyd Travers, Soldado de Primera de la 82° División Aerotransportada y participa en batallas por toda Europa; desde los duros comienzos en Sicilia, hasta los triunfos en Alemania. Cada misión comienza detrás de las líneas enemigas, con un masivo y totalmente interactivo salto en paracaídas. Visualiza íntegramente toda la operación desde el aire y controla tu paracaídas para elegir la mejor zona donde descender. Elige tu camino y muévete libremente.

| www.game.es | | PVP: 69,95€ |

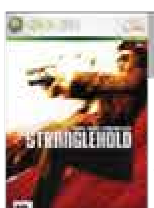


Blue Dragon

| 360 |

Es un juego de rol protagonizado por un chico llamado Shu y varios de sus amigos. Estos singulares héroes tienen el poder de controlar las sombras fantasmas que reflejan las acciones de sus maestros, lo que proporciona a Shu y a sus compañeros una fuerza y poderes mágicos asombrosos. Shu y sus amigos deben utilizar sus sombras como armas para enfrentarse al malvado Nene y a una raza humana antigua, poseedores de una fuerza mágica que debería haber desaparecido hace tiempo.

| www.dynos.com | | PVP: 64,95€ |



Stranglehold

| 360 |

Adéntrate en un increíble juego de acción en 3° persona para consolas de nueva generación de la mano del magnífico director de cine John Woo, poniéndote en el pellejo de la estrella Chow Yun-Fat. Todo está en tus manos, esta vez ?La Mafia del Crimen Organizado? ha sobrepasado los límites, ¡Ha secuestrado a tu familia! Nada te podrá detener para recuperarlos (ve como todo se destruye a tu alrededor).

| www.game.es | | PVP: 69,95€ |



Enemy Territory: Quake Wars

| PC |

Tierra, año 2060: el alba de una nueva y terrorífica era en la que los soldados Cyborg del diabólico Makron convierten ciudades en polvo y ruinas...
Comienza la batalla por el planeta y tú deberás escoger tu bando; ambos ejércitos son totalmente opuestos entre sí, lo que hará que el modo de juego varíe notablemente según el papel que hayas elegido.

| www.4fras.es | | PVP: 49,95€ |



Halo 3

| 360 |

La saga épica continúa con Halo 3, la esperadísima secuela de la exitosa y aclamada franquicia Halo. En este tercer capítulo de la trilogía de Halo, el Jefe maestro regresa para poner fin a la batalla, llevando el conflicto épico entre los Covenant, los Flood y toda la raza humana hacia un dramático y trepidante final. Halo 3 representa el tercer capítulo de la trilogía Halo, una serie de acción aclamada en todo el mundo que se ha convertido en un fenómeno de entretenimiento global.

| www.boulanger.es | | PVP: 64,95€ |

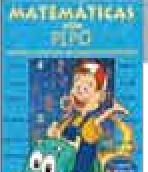


Juiced 2: Hot import nights

| PS2 |

Conoce a fondo el mundo del 'drift' con Juiced 2: Hot Import Nights - el único lugar en el que los DJs superestrellas, las tías más buenas y los coches mejor tuneados entran en contacto. Exprime tu carrera, personalízala al completo y aumenta tu poder turbo mientras giras, derrapas, te deslizas y luchas por ocupar el lugar que te corresponde en la línea de meta.

| www.divertienda.com | | PVP: 44,95€ |



Matemáticas Con Pipo

| PC |

Hay muchos juegos y ejercicios matemáticos distintos con toda clase de objetivos didácticos que van desde contar, dibujar con números, operaciones simples o secuencias lógicas, hasta operaciones complejas como ordenar, medir, pesar, manipular monedas, etc. Va dirigido principalmente a niños de 3 a 7 años, si bien muchos juegos pueden utilizarse para estimular a los niños desde los 2 años, y otros en sus niveles más difíciles abarcan tareas de 10 años o más.

| www.boulanger.es | | PVP: 44,95€ |



Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito

| PS2 |

Dragon Quest el periplo del Rey Maldito cuenta la historia de un mundo fantástico sobre el que ha caído una terrible maldición. El bufón Dholmagus ha robado el cetro prohibido y transformado al rey Trode y a su hija, la princesa. Sólo tú podrás deshacer el hechizo y salvar al reino de esta situación.

| www.game.es | | PVP: 29,95€ |



Heavenly Sword

| PS3 |

Este título exclusivo para PlayStation 3 ofrece una historia extraordinaria, unos gráficos increíbles y unos combates de ensueño. Cambia al vuelo y crea tus propios estilos de combate.
Utiliza escombros contra tus oponentes, vuelca mesas para frenar el avance de las hordas atacantes, lanza a tus adversarios contra el escenario o arroja cuerpos contra otros enemigos controlando su dirección.

| C/Quevedo 3 La Línea (Cádiz) | | PVP: 69,95€ |



Boogie

| Wii |

¡Baila, Canta y Crea! Descubre el revolucionario juego que permite cantar, vailar y personalizar un personaje para convertirlo en una estrella. Con los novedosos controles de Wii y un micrófono adicional incluido en el pack, realiza tus mejores entonaciones y movimientos. Utiliza el divertido e intuitivo editor para crear un video a tu medida añadiendo distintos ángulos de cámara y efectos especiales, Boogie es el juego definitivo para animar tus fiestas.

| www.game.es | | PVP: 59,95€ |

Sega Rally

| PS3 |

Carreras en grupo: pruebas de rally, desarrolladas en diferentes entornos de competición, en las que chocan varios coches en pista de forma simultánea. Entornos y superficies completamente deformables, para que no haya dos vueltas, ni mucho menos dos carreras, iguales.
Circuitos emocionantes y divertidos, con gran variedad de superficies y amplia selección de vehículos, incluyendo coches 4WD, 2WD y clásicos.

| www.gameshop.es | | PVP: 69,95€ |

Los precios PVP son recomendaciones de los fabricantes. Puedes encontrar mejores precios visitando las web o tiendas de los anunciantes.

QUE NO TE LIEN



MONITOR TFT 19"
(1280x1024)
159€



Todos los Pc´s Incluyen de Serie:
Grabadora DVD Dual Doble Capa LightScribe
Lector Tarjetas 9 en 1 · Teclado y Ratón Óptico
Antivirus BitDefender (3 Meses)



UPI PERSONAL COMPUTER UQ66IN-01

Procesador Intel® Core™ 2 Quad Q6600 (8Mb Caché L2, 2.40GHz, FSB 1.066MHz)
2 Gb Memoria DDRII
Disco Duro 320Gb SATA
Tarjeta Gráfica PCI-E X1650 256Mb

799€
Precio sin monitor · I.V.A. Incluido

UPI PERSONAL COMPUTER U675IN-01

Procesador Intel® Core™ 2 Duo E6750 (4Mb Caché L2, 2.66GHz, FSB 1.333MHz)
2 Gb Memoria DDRII
Disco Duro 320Gb SATA
Tarjeta Gráfica PCI-E X1550 1024HM

629€
Precio sin monitor · I.V.A. Incluido

UPI PERSONAL COMPUTER U655IN-02

Procesador Intel® Core™ 2 Duo E6550 (4Mb Caché L2, 2.33GHz, FSB 1.333MHz)
2 Gb Memoria DDRII
Disco Duro 320Gb SATA
Tarjeta Gráfica PCI-E X1550 1024HM

599€
Precio sin monitor · I.V.A. Incluido



Busca tu Tienda UPI más cercana en www.upi.es o llama al 902 30 70 90.

www.upi.es



UPI NOTEBOOK U1719-02

Procesador Intel® Core™ 2 Duo T7250
(Caché L2 a 4Mb, 2.00GHz, FSB 800MHz)

1 Gb Memoria DDRII · Disco Duro SATA 160Gb

Tarj. Grafica GeForce Go 8600 512Mb

Pantalla TFT 17" · Wireles 802.11 N

Grabadora DVD Dual Doble Capa - Tarj. Ethernet
Lector Tarjetas 4 en 1 - Antivirus BitDefender (3 Meses)

1.099€





Seguro Daños y Robo Incluido



Seguro Daños y Robo Incluido

2 AÑOS GARANTÍA

UPI NOTEBOOK U1221-02

Procesador Intel® Core™ 2 Duo T7250
(Caché L2 a 4Mb, 2.00GHz, FSB 800MHz)

1 Gb Memoria DDRII - Disco Duro SATA 160Gb

Pantalla TFT 12,1" - Wireles 802.11 N

Grabadora DVD Dual Doble Capa LightScribe - Lector Tarjetas 4 en 1
Lector Huellas Digital - Antivirus BitDefender (3 Meses)

939€

UPI NOTEBOOK U1545-01

Procesador Intel® Core™ 2 Duo T7100
(Caché L2 a 2Mb, 1.8GHz, FSB 800MHz)

2 Gb Memoria DDRII · Disco Duro SATA 160Gb

Pantalla TFT 15,4" · Wireles 802.11 N

Grabadora DVD Dual Doble Capa LightScribe - Lector Tarjetas 5 en 1
Antivirus BitDefender (3 Meses)

799€







Busca tu Tienda UPI
más cercana
en www.upi.es o
llama al 902 30 70 90.

www.upi.es



Ratatouille

¡Tiembla Arguiñano, Linguini está aquí!

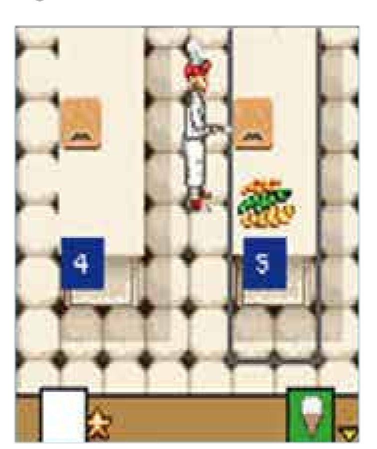
La más reciente creación de Disney-Pixar ha batido récords de taquilla y de ventas en las múltiples plataformas en las que se ha editado el videojuego oficial. Sin embargo, es solamente su edición para móviles la que de alguna manera se mantiene fiel al concepto original de la película: una rata cocinera. Como Linguini tendrás que comenzar tu carrera como chef en el restaurante de Gusteau con el objetivo de convertirte en el mejor chef del famoso restaurante. Remy te ayudará durante el proceso de aprendizaje y a dominar todos los secretos para lograr tu meta. Metido en la cocina tendrás que atender a los clientes dentro del tiempo indicado, ya que no todos son igual de pacientes. Selecciona ingredientes, prepáralos, cocina el plato y sírvelo a tiempo, sin olvidar añadir tu toque personal con especias para conseguir más puntos y bonificaciones. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Educativo
Web: www.thqwireless.com

PUNTUACIÓN 71









Medal of Honor Airborne

Héroes de la Segunda Guerra Mundial

La saga Medal of Honor cuenta con una legión de seguidores que está de enhorabuena por el estreno simultáneo de la nueva entrega en múltiples plataformas. En su versión para móviles, Airborne te propone asumir el papel del soldado raso Boyd Travers y participar en emblemáticas batallas de la Segunda Guerra Mundial, entre las que se cuentan la Batalla de las Ardenas y las operaciones efectuadas el Día D. Escenarios urbanos y rurales, un arsenal letal, tácticas de encubrimiento y un enemigo más inteligente que nunca son algunos de los elementos que destacan en esta cuidada producción que incluye animaciones y entornos dinámicos que persiguen obtener una experiencia más completa y apasionante. Medal of Honor Airborne posee un control sencillo y ofrece una generosa cantidad de niveles con múltiples misiones. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Acción
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 85









Mujeres Desesperadas

Un vecindario de cotillas peligrosas

La popular serie de televisión ha traspasado lsa fronteras de su medio natural apadrinada por Gameloft, pero manteniendo a los guionistas originales, que han escrito cada uno de los 24 episodios exclusivos de que consta este juego. Susan, Bree, Lynette, Gabrielle y Edie reciben a una nueva vecina en Wisteria Lane, una recién llegada que cómo no oculta sus propios misterios que estas mujeres están dispuestas a desentrañar a cualquier precio.
Jugando con las principales protagonistas por turnos tendrás que dar con las pistas necesarias para resolver el misterio, ambientado en seis de las localizaciones de la serie recreadas con gran fidelidad. Hay diálogos, puzzles, minijuegos, preguntas tipo trivial para poner a prueba tus conocimientos de la serie... Un título de gran dimensión altamente recomendable para los seguidores de la serie, quizá no para los demás jugadores. ■

FICHA TÉCNICA

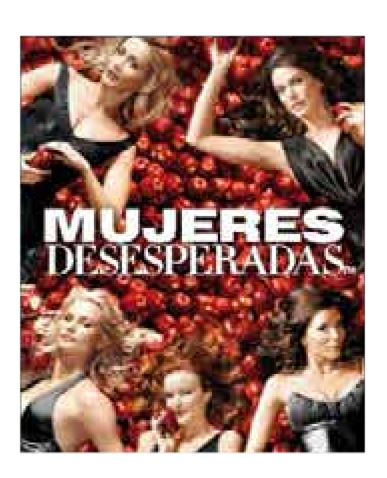
Precio: 3€r
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: www.gameloft.com

PUNTUACIÓN 89









Skate

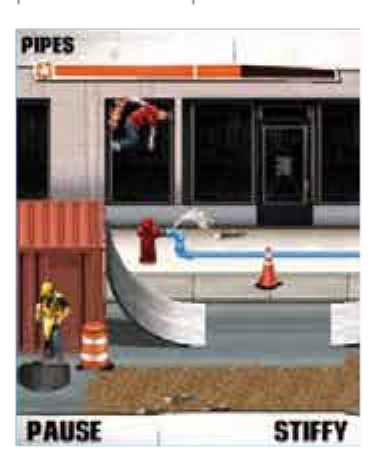
EA va a por todas con una nueva franquicia deportiva

Hasta la fecha nadie ha logrado disputar el monopolio de la longeva saga de Tony Hawk en juegos de skate, pero el veterano skater va a tener que dejar de dormir en los laureles porque Electronic Arts ha decidido poner toda la carne en el asador para demostrar que no todo está en los nombres propios y las vueltas de tuerca sobre la misma fórmula.
Skate presenta como escenario la ciudad de San Vanelona, un entorno vivo en el que poner a prueba tu destreza para realizar todas las maniobras imaginables, desde ollies a 360's pasando por otras mucho más arriesgadas. La ciudad ha sido diseñada para proporcionar todos los elementos necesarios para ello y dispones de un amplia gama de opciones para personalizar tu skater, así como de un original modo para obtener las mejores instantáneas de tus acrobacias. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Deportes
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 90











Hexic

Del creador de Tetris, Alexey Pazhitnov

Este famoso rompecabezas incluye en su versión para móviles tres completos modos de juego: Marathon; Time y Survival.
En esta ocasión el reto es intelectual; el usuario podrá moverse con las teclas, o el pad del móvil, en cuatro direcciones. Tan solo tendrá que pulsar el botón central pad, o el 5, para que probemos automáticamente todas las rotaciones posibles, con el objeto de unir las tres perlas de un mismo color. El objetivo es completar cada puzzle eliminando todas las casillas bajo las perlas. Se mantienen casi todas las características de la versión de Xbox 360, como los modos de juego, el uso de estrellas para obtener resultados extra, bombas, o perlas negras. Dependiendo del modo de juego que estemos jugando la mecánica puede variar, ofreciendo cada uno de ellos un desafío muy diferente para el jugador.■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3 €
Descarga: Consultar operador
Género: Puzzles
Web: www.i-play.es

PUNTUACIÓN 89







La Jungla 4.0

Los héroes nunca mueren

Se trata de la versión oficial para móviles de la cuarta entrega de esta famosa saga de acción. Podrás enfrentarte a los enemigos en diversos escenarios y realizar persecuciones de lo más variado por Washington D.C.Tanto el guión del juego, como algunos diálogos, son fieles a la película, y mantienen un buen ritmo para tratarse de un juego para móviles. La Jungla 4.0 son tres juegos en uno: acción, persecuciones y algunos minijuegos. También tendrás que hacer uso de las armas y la lucha cuerpo a cuerpo. Todas estas pruebas, una tras otra, conforman un interesante videojuego, muy variado, que nos tendrá enganchados hasta acabar el argumento de la película. El manejo de todas las fases (acción, minijuegos, en coche) es divertido e intuitivo y siempre estamos deseando pasar una para ver lo que ocurre en la siguiente. Tanto si eres fan como si no, lo disfrutarás.■

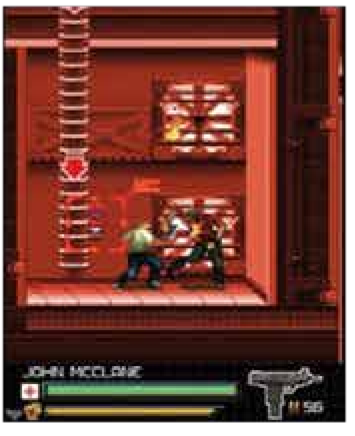
FICHA TÉCNICA

Precio: 3 €
Descarga: Consultar operador
Género: Acción
Web: www.gameloft.com

PUNTUACIÓN 89










WRC Rally de Catalunya

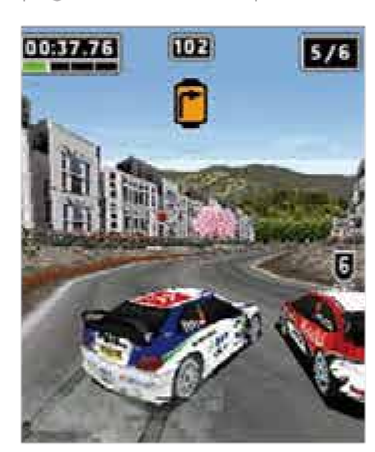
Tragarás polvo

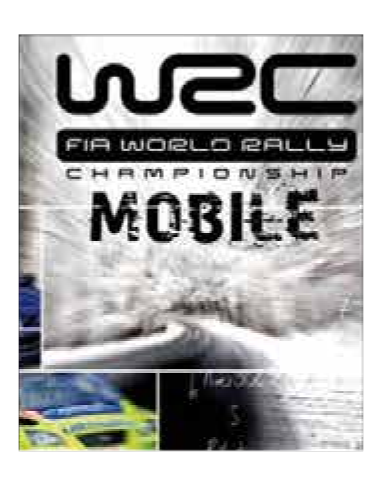
Dipone de dieciséis pistas y cuatro tipos de terreno. Podrás personalizar el coche, incluso con extras descargables. Es el único juego de carreras para móviles con carrocerías deformables y efectos visuales cinematográficos. Su potente motor 3D consigue unos efectos y escenarios espectaculares, que hacen todo un lujo poder disfrutar de WRC para móviles. Los modos de juego son dos: recreativo y campeonato. El primero es para una partida rápida y con el segundo podrás completar todos los circuitos oficiales. Del juego sorprenden extras como bonificaciones por realizar acrobacias o la posibilidad de conseguir mejoras para el coche. Los distintos ángulos de cámara e incluso perspectivas del coche mientras lo conduces, lo convierten casi en un título de recreativas. El juego va suave en la versión que hemos probado, pudiendo competir con juegos de carreras 3D para PC.■

FICHA TÉCNICA	
Precio: 3 €	
Descarga: Consultar operador	
Género: Carreras	
Web: www.i-play.es	
PUNTUACIÓN	95









FMX III

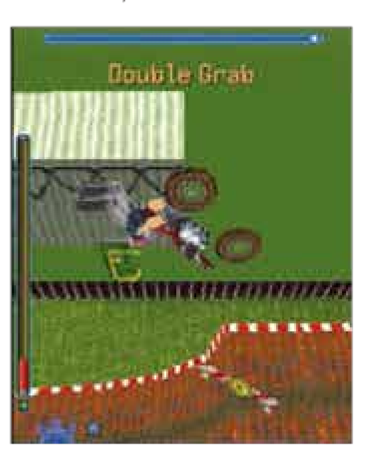
Practica el freestyle en el metro

Las físicas de FMX III te permitirán verte en los accidentes espectaculares y realizar arriesgadas maniobras como realizar saltos Kamikazes dentro de aros de fuego. Los ya especialistas en FMX encontrarán nuevos saltos como Superman, Tsunami y Cordova. Podrás jugártela en tres pistas distintas: Skate Park, Las Vegas y Rock Concert. El jugador podrá completar cada circuito con medallas de oro, plata o bronce y dependiendo de sus resultados podrá desbloquear más misiones. Ofrece diferentes retos: salto más alto o más lejano, y pruebas en las que tendrás que efectuar complicadas combinaciones de piruetas. Del juego nos gustó su realismo; te obliga a realizar las maniobras verdaderas para conseguir saltar más alto o aguantar más en el aire. Esta versión incluye un impresionante motor 3D que permite disfrutar de los escenarios en un entorno muy realista■

FICHA TÉCNICA	
Precio: 3 €	
Descarga: Consultar operador	
Género: Carreras	
Web: www.i-play.es	
PUNTUACIÓN	82











Moto GP 7

Dejándose las ruedas

MotoGP'07 presenta novedades como condiciones atmosféricas reales y simulaciones de caídas y golpes. En esta ocasión se ofrecen efectos visuales en 3D en un escenario a tiempo real, también en 3D. No podían faltar situaciones reales de caídas y golpes. También se incluyen efectos menos comunes, como el tiempo, incluyendo destellos del sol y el agua que te lanzan tus rivales más cercanos.

El juego presenta los 16 circuitos oficiales y se ha cuidado al máximo la apariencia de los corredores y las motos.

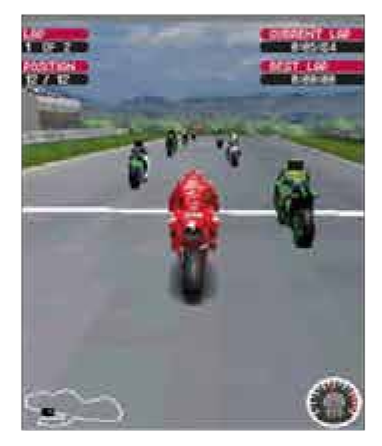
El manejo es sencillo, y enseguida te puedes adaptar a el, sin embargo no es todo lo suave que podríamos desear. Aún así, nos aficionados a las dos ruedas tienen en MotoGP'07 un buen referente para el móvil, tan divertido como lo pueda ser la versión para PC, eso sí, dentro de las limitaciones de nuestro terminal movil.■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3 €
Descarga: Consultar operador
Género: Puzzles
Web: www.thqwireless.com

PUNTUACIÓN 82









Desafía al inglés

Un juego para aprobar en el "Insti"

Desafía al inglés está especialmente diseñado para cualquiera que quiera mejorar su nivel de inglés. Tiene distintos niveles de dificultad, que lo hacen accesible tanto para principiantes como para los más avanzados, niños y mayores. Aprende inglés da un repaso a las distintas partes del idioma y puedes practicarlo todos los días con ejercicios.

lEl juego tiene más de 12 ejercicios distintos, divididos en 3 categorías: Colegio, Vida real y Diversión. También tiene 3 niveles de dificultad para ajustar los ejercicios a todos los niveles.

Destaca una interfaz muy intuitiva. La tabla de progresos te mostrará qué destrezas tienes que mejorar y tu evolución.

En definitiva, es un título clon de English Training para DS, como todos habéis podido imaginar, pero con las limitaciones de un móvil. Lo cierto es, que es mucho más divertido que abrir un libro.■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3 €
Descarga: Consultar operador
Género: Carreras
Web: www.gameloft.com

PUNTUACIÓN 78









LA Gran EsTaMPIda de los Precios





acer

ORDENADOR PORTÁTIL
ASPIRE 3694 WLMI

MICRO INTEL CELERON M440

MICROSOFT WINDOWS VISTA PREMIUM

1024 Mb de MEMORIA DDRII

ADEMÁS INTEGRA:
- 80 GB de Disco Duro.
- Regrabadora DVD -/+ RW DL./WI-FI.

intel Celeron M · Wi Fi

el Super precio

COMPRA AHORA Y PAGA en 6 Meses SIN INTERESES

Ref: ASPIRE3694+CAM

499€ IVA INCLUIDO



acer

PDA + GPS C510

RECEPTOR GPS SIRF STAR III
CON ANTENA INTEGRADA

MICRO SAMSUNG S3C2442 A 300 MHZ

MICROSOFT WINDOWS MOBILE VERSIÓN 5.0

MEMORIA 128MB ROM / 64MB RAM

MAPAS DE EUROPA

GPS · Wi Fi

COMPRA AHORA Y PAGA en 6 Meses SIN INTERESES

Ref: PDAC510GPS-MAPAS

249€ IVA INCLUIDO



REPRODUCTOR MP4
IPOD CLASSIC 80 GB

DISCO DURO DE 80 GB.

LCD RETROILUMINADA EN COLOR DE 2,5".

REPRODUCE MÚSICA, VIDEO Y FOTOS.

ADEMÁS INTEGRA:
- Cover Flow, Usa la Rueda de clic patentada para ojear las portadas de tus álbumes.
- Disponible también en 160 Gb. y en varios colores, consúltanos

disponemos de TODOS LOS NUEVOS MODELOS APPLE CONSULTANOS

COMPRA AHORA Y PAGA en 6 Meses SIN INTERESES

Ref: CLASSIC80GBNG

239€ IVA INCLUIDO

Tus compras a un sólo click:

www.dynos.es

Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Los gastos de formalización 3% y sólo para compras superiores a 180€. Precios válidos del 1 al 30 Octubre de 2007.

Nueva Gama Home Studio de Sony Creative Software

SONY y su gama Software Home Studio

Sony Creative Software, proveedor líder de aplicaciones profesionales de edición audiovisual, anuncia la salida al mercado de versiones actualizadas de su gama de software Home Studio. Esta potente, pero fácil de usar, gama de productos incluye Vegas Movie Studio 8, Vegas Movie Studio Platinum 8 (software tanto de edición de vídeo como de creación de DVD), Sound Forge Audio Studio 9 (software de edición y producción de audio) y ACID Music Studio 7 (software de creación y mezcla de música). Todos ellos compatibles con Vista.

La gama Home Studio es idónea para usuarios domésticos que deseen editar o crear contenidos básicos, pero lo bastante potente para profesionales en sus comienzos. Esta gama de productos se ha desarrollado a partir del software profesional de audio y vídeo de la compañía y se ha diseñado pensando en su facilidad de uso.

Vegas Movie Studio Platinum Edition 8

Las nuevas versiones de estos productos proporcionan la potencia, las funciones y las herramientas avanzadas necesarias para editar casi cualquier formato de vídeo, lo que incluye HDV y AVCHD de Sony. Cuando se utiliza en combinación con cámaras de vídeo como los modelos de Sony HDR-SR5, HDR-CX7 y HDR-SR7 AVCHD, el software ofrece a los usuarios un flujo de trabajo de alta definición unificado de principio a fin. Las herramientas avanzadas del software Platinum Edition para composición de vídeo, corrección de color y mezcla de sonido Surround 5.1 ayudan a los usuarios a obtener resultados con calidad profesional en su estudio doméstico.



Vegas Movie Studio 8

El software Vegas Movie Studio es una aplicación de edición multimedia de fácil uso que permite a los usuarios convertir vídeo digital e imágenes en magníficas películas y presentaciones de diapositivas, así como crear DVD de aspecto profesional en un equipo doméstico. Al igual que la versión Platinum Edition, Vegas Movie Studio ofrece un flujo de trabajo audiovisual completamente integrado que permite a los usuarios capturar, crear, editar y compartir contenidos.

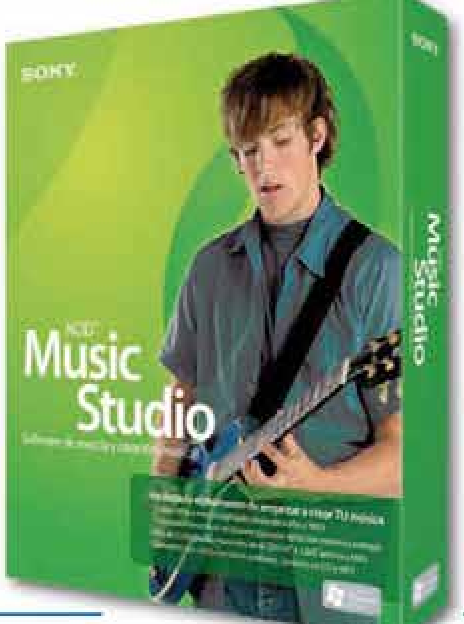
Sound Forge Audio Studio 9

Con esta nueva versión, disfrutará de una potencia de edición profesional en su equipo doméstico. Este software le brinda una forma sencilla de grabar instrumentos, voces y podcasts para editar y masterizar luego el audio con un control de nivel profesional sobre la ecualización, el volumen y el procesamiento de efectos. La nueva herramienta de grabación de vinilo y restauración de audio infunde nueva vida a una colección de discos al permitir que los usuarios conviertan discos, cassettes y otros orígenes analógicos en discos compactos (CD) o archivos MP3. El plugin Vocal Eraser que se incluye con Sound Forge Audio Studio permite a los usuarios eliminar las voces de la mayoría de las grabaciones a fin de crear pistas de karaoke con las que cantar o aislar voces a fin de incorporarlas en una remezcla creada por el usuario.



ACID Music Studio 7

Gracias a esta nueva versión mejorada, los usuarios pueden crear composiciones de canciones originales, grabar instrumentos y voces en directo, así como realizar mezclas y procesar efectos con calidad de estudio. Utilizando un sencillo flujo de trabajo basado en seleccionar, pintar y reproducir, los usuarios pueden combinar los bucles con tempo y clave automáticos para crear rápidamente mezclas de sonido excelentes.



Este software es ahora una completa aplicación de producción multipista que permite a los usuarios grabar o combinar un número ilimitado de pistas de audio, pistas MIDI y bucles en un proyecto. Estas nuevas prestaciones de grabación multipista posibilitan la grabación simultánea de varios instrumentos con un control absoluto sobre el volumen, la panoramización y los efectos de cada instrumento o voz para lograr la mezcla idónea.

Panda Security presenta la Gama de soluciones de Consumo 2008

PANDA al "completo"





Las nuevas soluciones tienen una capacidad de detección y desinfección muy superior, ya que han sido desarrolladas en base a un nuevo modelo de seguridad, denominado Megadetección, que les permite detectar y desinfectar más de 1 millón de amenazas. Además, todas ellas incluyen 3 licencias por unidad, por lo que pueden ser instaladas en hasta 3 ordenadores.

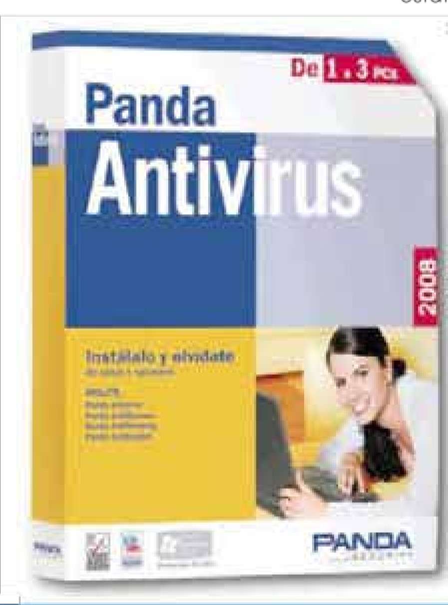
Las principales ventajas que ofrece la nueva Gama de Consumo 2008 de Panda Security son:

Mayor protección de los usuarios, gracias al nuevo modelo de Megadetección, que combina una protección permanente, con actualizaciones diarias y automáticas; una protección proactiva, con las Tecnologías TruPreventTM que detectan amenazas desconocidas analizando su comportamiento; un análisis online exhaustivo, realizado con la herramienta Panda TotalScan Pro, capaz de detectar los códigos maliciosos más sofisticados que pueden evitar las soluciones antivirus tradicionales; y el nuevo enfoque de seguridad de "Inteligencia Colectiva". Todas estas tecnologías son necesarias para hacer frente al cibercrimen de manera eficaz.

Precios más competitivos: Las nuevas soluciones de Panda incluyen 3 licencias de instalación por unidad para adecuarse a la situación actual, en la que los usuarios disponen de más de un ordenador.

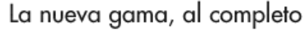
Mejora de las tecnologías de detección: Además de un mayor archivo de firmas, los productos de Panda cuentan con un sistema más eficiente de detección por comportamiento, gracias a las Tecnologías inteligentes TruPreventTM. Asimismo, incorporan tecnologías para la localización y desinfección de rootkits y mejoras en el soporte y la asistencia técnica.

Reducción del consumo de recursos y automatización de procesos. El proceso de toma de decisiones se ha automatizado al máximo para que los clientes no se vean acosados por incómodas ventanas ni necesiten conocimientos tecnológicos para instalar y manejar las soluciones de protección de Panda, ya que son muy sencillas.



Todos los productos de la gama de consumo 2008 permiten la realización de análisis exhaustivos online con TotalScan Pro.

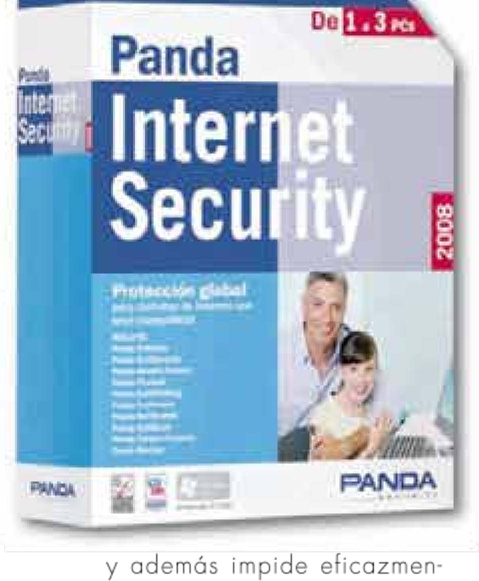
Panda Security ofrece a los clientes de estas soluciones asistencia técnica las 24 horas del día los 365 días del año, en su propio idioma.



La nueva gama, al completo

Panda Antivirus 2008 es el antivirus más ligero de la gama de soluciones de consumo de Panda Security. Ofrece una protección rápida y fácil de manejar. Esta nueva solución antivirus cuenta con una mayor capacidad de protección y bloqueo de páginas web maliciosas, para garantizar mayor protección contra el spyware y el phishing, así como detección antirootkits. Está principalmente dirigido a personas que no están muy preocupadas por la seguridad ya que sólo usan Internet para chatear, leer blogs y utilizar el correo electrónico.

Panda Antivirus + Firewall 2008 protege de forma permanente y automática frente a todo tipo de amenazas de Internet, incorporando una doble capa de protección, gracias a las Tecnologías proactivas TruPreventTM, que detectan malware no conocido con anterioridad. Incluye todas las funcionalidades de Panda Antivirus 2008



y además impide eficazmente la entrada de hackers en el ordenador gracias a la incorporación del Firewall Panda. Está dirigido a personas que necesitan una seguridad adicional, ya que utilizan Internet para transacciones de banca online, trabajan desde casa y guardan documentos importantes en su PC.

Por su parte, Panda Internet Security 2008, la suite de seguridad integral de Panda Security contra todo tipo de amenazas, incluye algunas mejoras específicas, como un sistema de Backup. Éste permitirá a los usuarios realizar copias de seguridad de sus archivos y documentos en otros dispositivos. La gestión se realiza a través de una consola de fácil manejo que permite decidir, por ejemplo, qué tipo de documentos se quiere grabar y con qué periodicidad. También incorpora la funcionalidad TuneUp, que permite optimizar el rendimiento del sistema mediante la limpieza de cookies y ficheros temporales. Está dirigido a familias y personas maduras que necesitan una protección completa, permitiéndoles disfrutar de Internet con total tranquilidad. ■

Sólo en el mejor hardware puede jugar nuestra redacción

UPI STX F.A.:PB P965 4*DDR2 667 VGA 640Mb HD 320.0 DVD 16/48

Ordenadores hay muchos y por muy diferentes precios, pero no en todos se puede disfrutar de las mejores producciones para PC tal y como su desarrollador las concibió. Por eso es importante elegir bien a la hora de comprar un ordenador para jugar y adelantarse un poco al paso del tiempo, lo que habitualmente implica comprar lo último en tecnología o lo más cercano a ello.

El modelo de UPI que analizamos este mes es uno de los que utilizamos en la redacción de Cibergamers para probar los juegos para PC, un pequeño monstruo encerrado en una semitorre negra que alberga una placa base ASUS P5B con un Intel Core 2 Extreme QX700 a 2,66 GHz, 4 GB de RAM DDR2-667Mhz, una NVIDIA 8800 GTS con 640Mb de RAM, un disco duro SATA de 320 Gb y lector y grabador de DVD de Samsung.

Su atractivo aspecto externo no descuida detalles funcionales, como la presencia de puertos USB y salidas de audio en la parte superior del frontal, que facilitan una cómoda y rápida conexión de cualquier dispositivo sin necesidad de andar moviendo la caja para buscar conexiones traseras.

Pero evidentemente es su interior lo más interesante de cara a aprovechar juegos con el máximo rendimiento, algo que no planteará problemas gracias al procesador que, acompañado por una generosa RAM y una potente NVIDIA de alta gama, proporciona auténticos espectáculos visuales con títulos como Bioshock o World in Conflict. Pero no sólo podrás disfrutar de la máxima intensidad visual en cuestión de detalles, sino también en velocidad: los frames por segundo en algunos juegos pueden resultar auténticamente mareantes.

La placa base incorpora tarjeta de red y una de sonido de alta definición de ocho canales que proporcionan las funcionalidades adicionales para convertir cualquier juego en una experiencia muy completa. ■



UPI STX F.A.

Características

Caja Semitorre ATX UPI SQ-85 Negra, Fuente de Alimentación 450W ATXE HEC 550TR, Placa base ASUS P5B, Intel Core 2 Extreme QX700 2,66 Ghz, 4 MB DDR2-667Mhz, VGA NVIDIA 8800 GTS 640Mb, HD Samsung Sata300 320Gb, DVD-ROM IDE 16/48X Samsung SH-D1, Grabador DVD9 INT IDE 16/8/16 Samsung SH

ASUS anuncia el primer dispositivo de overclocking a tiempo real

VGA EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M

ASUS ha presentado OC gear, el primer dispositivo de overclocking a tiempo real basado en hardware para tarjetas gráficas: ASUS OC Gear. Este dispositivo se incluye con la tarjeta gráfica ASUS EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M actualizada con módulos de memoria -1. Con semejante configuración, el usuario puede esperar un aumento del rendimiento overclocking y de experiencia gaming de hasta el 30%. Además es totalmente compatible con Microsoft DirectX 10, por lo que el usuario puede experimentar increíbles y complejos efectos para sus aplicaciones y juegos..

Fácil de instalar

Instalar la OC gear no es difícil – incluso para los usuarios no experimentados. Simplemente integra el OC gear al chasis a través del conector interno USB de 4 pins para captar corriente e información de la placa base; así de simple.

EN8600GT/HTDP/256M con revolucionario disipador

La ASUS EN8600GT OC GEAR además utiliza una nueva generación de ventiladores pensados para disipar de manera eficaz el calor. Con un 25% más de superficie, el disipador también ofrece una major refrigeración y puede bajar la temperatura 14°C en comparación a diseños de tarjetas gráficas de referencia**.

Innovaciones exclusivas ASUS

La nueva ASUS EN8600GT OC GEAR también incorpora las innovaciones exclusivas ASUS como Splendid, Gamer OSD, VideoSecurity Online, y SmartDoctor. Con todas estas prestaciones, el aumento de la experiencia visual y gaming así como las opciones de seguridad están garantizadas!

PVP con IVA 161€ ■

Un ratón con piel de pantera rosa

TARGUS Pink Mouse

Targus, fabricante líder mundial de maletines para portátil y accesorios, acaba de lanzar un nuevo periférico: Targus Pink Mouse (AMU31EU).

Un ratón con unas dimensiones de 3,6x5,5x10 cm especialmente diseñado para el público femenino. Vestido en una elegante y, al mismo tiempo, llamativa combinación de colores en rosa pastel y plata, es un dispositivo que no sólo se caracteriza por su atractivo exterior, sino también por ser un periférico muy cómodo de utilizar.

Precisión de movimientos

En cuanto a prestaciones tecnológicas se refiere, se caracteriza por disponer de tecnología óptica y 800 dpi, sensor perfecto para moverse por las aplicaciones cotidianas con una óptima precisión de movimientos.

Finalmente, Targus Pink Mouse es Plug and Play, lo que se traduce en no tener que cargar ningún tipo de drivers para poderlo utilizar. Tan sólo se conecta al puerto USB y listo.

Su precio es de: 13,25 euros (IVA incluido) ■

Este ratón elegante, va enfocado principalmente hacia el público femenino

25 Años Cambiando El Mundo

MICROSOFT® HARDWARE celebra su 25 aniversario



Lo que empezó en 1982 con el primer ratón creado por Microsoft® para navegar con más facilidad a través de la primera versión de Microsoft Word, ha crecido hasta convertirse en una gama de productos innovadores e indispensables para nuestro estilo de vida actual, tan vinculado al uso de los ordenadores y la tecnología digital.

Microsoft® Hardware celebra hoy 25 años de trabajo, a lo largo de los cuales ha sabido mantener su liderazgo, desarrollando periféricos pioneros que han contribuido a hacer que el manejo de software y servicios digitales sea en la actualidad más fácil, eficiente y gratificante.

La experiencia acumulada durante un cuarto de siglo por Microsoft® Hardware ha sido decisiva para el reciente desarrollo de productos tan innovadores como la consola Xbox®, el reproductor multimedia Zune™ y la nueva tecnología táctil Microsoft® Surface™.



"Microsoft® Hardware ha permitido a Microsoft ser la empresa avanzada que hoy conocemos, no sólo una compañía de software", dijo Robbie Bach presidente de la División de Entretenimiento y Dispositivos de Microsoft. "Desde Xbox® hasta Zune ™ y Surface™, la división Microsoft® Hardware no ha hecho más que aportar su experiencia a todos los productos de Microsoft y ha logrado redefinir las expectativas de los consumidores acerca de la compañía".

UN SIMPLE CLICK PARA HACER QUE SOFTWARE Y HARDWARE COBREN VIDA

De la misma manera que aquel primer ratón se diseñó, de manera específica, para ser utilizado con las primeras versiones de Microsoft Word, la división Microsoft® Hardware ha continuado diseñando soluciones sencillas que han permitido el manejo y acceso al software y a las nuevas aplicaciones a varias generaciones de usuarios.

Microsoft® Hardware ha cambiado la manera en que mucha gente se relaciona con su PC a través de: Windows Vista®, Microsoft Office 2007, Windows Live™ o Games for Windows®.

"En Microsoft hemos tenido el gran acierto de integrar todas nuestras áreas de actividad de manera que hemos podido encontrar la forma de hacer la vida de nuestros usuarios mucho más sencilla", ha señalado Tom Gibbons, Vicepresidente Corporativo del Productivity and Extended Consumer Experience Group de Microsoft.



"Ya sea para ejecutar aplicaciones de Windows® Vista con un solo clic o establecer una video conferencia a través de Windows® Live con una LifeCam, los productos de Microsoft® Hardware hacen que acceder a software y servicios digitales sea una experiencia verdaderamente accesible a todos".

25 AÑOS DE INNOVACIÓN

Durante los últimos 25 años, Microsoft® Hardware ha diseñado un amplísimo catálogo de periféricos, orientados a satisfacer las necesidades de los clientes. Esta gama incluye tanto ratones y teclados como webcams, auriculares y accesorios para juegos. Los productos desarrollados por Microsoft Hardware incluyen el primer ratón óptico de la historia, la premiada línea "Natural®" de productos ergonómicos y el nuevo ratón "SideWinder™", especialmente diseñado para los fanáticos de los juegos en PC.

Tras 25 años de innovación, Microsoft® Hardware continúa desarrollando productos novedosos que permiten ejecutar software y servicios on line a los usuarios y garantizan una experiencia sencilla, productiva, eficiente y divertida a la hora de sentarse frente al ordenador. ■









Aumenta la velocidad hasta un 100% con overclocking

ASUS P5K Premium

Con 18 años de experiencia a sus espaldas ASUS cada vez exprime un poco más las posibilidades del hardware y lo demuestra con Black Pearl Special Edition P5K Premium, una placa base que entra en su tercera generación con este modelo y que soporta los chips de Intel Core 2 en sus variantes Extreme, Quad y Duo. Utilizando tecnologías desarrolladas específicamente para ofrecer un incremento de hasta al 100% de velocidad con overclocking en sistemas de refrigeración por agua, la PK5 Premium también permite disfrutar de memorias DDR2 1066, que gracias a la tecnología Super Memspeed de ASUS pueden ver incrementada su velocidad en un 70% hasta DDR2 1400Mhz. Asimismo la PK5 Premium es compatible con los equipos de fuente de energía estable y es capaz de reducir la tensión en un 30% durante los momentos de mayor carga energética.

Como grandes innovaciones PK5 Premium presenta AI Gear 2, que reduce en un 50% el consumo energético de la CPU, ASUS WiFi-AP Solo para conexiones WiFi, diversas soluciones térmicas (entre las que se encuentran el diseño en 8 fases, Stack Cool 2 y un diseño Heat Pipe para funciones de refrigeración) y el AI Slot Detector, para facilitar al usuario la instalación.

Todo ello hace de P5K Premium una placa base idónea para los juegos más exigentes si se acompaña de un procesador y memoria en condiciones. Redondeando la oferta, incorpora AI Audio 2, que incluye la tecnología Sonic Focus. Esta tecnología ha sido diseñada especialmente para Windows Vista y permite obtener una experiencia de sonido nítida y clara en cualquiera de las vertientes del entretenimiento digital, con reproducción clara y de calidad de audio comprimido hasta 8 canales en películas, música y juegos. Una de sus características especiales para juegos es el sonido multicanal expandido estéreo, que permite crear ambientes realistas frontales y traseros. ■



POINT OF VIEW GEFORCE 8800 ULTRA

Características

PSocket LGA775 para procesadores Intel® Core™2 Extreme / Core™2 Quad / Core™2 Duo / Pentium® Extreme / Pentium® D / Pentium® 4 - Soporte CPU Intel® next generation 45nm Multi-Core Chipset Intel® P35 Express/ ICH9R con tecnología Intel® Fast Memory Access Bus de sistema de 1333/1066/800 MHz Memoria integrada, 2GB Dual Channel DDR3 1333 MHz, non-ECC, un-buffered Slots: 2 x PCI-E x16, 2 x PCI-E x1, 3x PCI Almacenamiento: ICH9R - 6 x SATA interno 3.0 Gb/s, Soporte SATA RAID 0,1,5 y 10; JMicron JMB363 - 1 x UltraDMA 133/100/66 para 2 dispositivos PATA, 2 x SATA externo 3.0 Gb/s (SATA on the Go) DUAL Gb LAN, 10 puertos USB 2.0, CODEC áudio alta definición ADI 8 canales, puertos coaxial y optical S/PDIF em El panel trasero

Fabricante: Asus
www.asus.es
Distribuidor: Diode España
www.diode.es
PVP: 937€

85

Lo mejor

- Un extraordinario incremento de velocidad en overclocking
- Posibilidad de reducción de temperatura
- Ahorro de energía en el consumo de CPU

Lo peor

- El que lleve memoria integrada dificulta potencialmente la ampliación en el futuro

Máxima eficacia para con Vista

MSI 945P Neo5-F

La placa base 945P NEO5-F de MSI utiliza tecnología avanzada para obtener una eficacia óptima. Gracias a su diseño específico para el Intel Pentium 4 LGA775, proporciona un alto rendimiento en ordenadores de sobremesa. Soporta una amplia gama de procesadores incluyendo los Core 2 Extreme y Duo, Pentium D y 4 (también en su Extreme Edition) y Celeron –D y lleva el chipset Intel 945P. Dispone de 4 ranuras de memoria, seis slots de expansión y una tarjeta de sonido 7.1 de Realtek, así como una gran cantidad de dispositivos de entrada y salida tales como USB, serie, paralelo, todas las entradas y salidas de audio necesarias (incluyendo la digital) y, en definitiva, lo necesario para un buen equipo de juegos. La inclusión de la tarjeta de sonido 7.1 resulta un gran acierto a la hora de poder disfrutar de lo último en juegos con el mejor audio posible, ya que son cada vez más los que ofrecen la posibilidad de emplear este sistema de sonido. Está especialmente indicada para trabajar con Windows Vista. ■







Sapphire 2600 pro 256 MB GDDR3

Características

Soporta Core 2 Extreme Quad-core 2.93GHz, Core 2 Duo 1.8GHz-2.66GHz, Pentium E2160 1.8GHz, Pentium D 2.66GHz-3.6GHz, Pentium 4 2.66GHz-3.8GHz, Pentium 4 Extreme Edition 3.4GHz-3.73GHz, Celeron-D 2.53GHz-3.6GHz
Chipset Intel 945P, 4 ranuras de memoria 240-pin DIMM (4GB máximo), 1 PCI Express x16, 2 PCI Express x1, 3 PCI 32-bit 3.3/5V DC
Sonido Realtek ALC888 7.1, tarjeta de red Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps
Interfaces/puertos: 2 x PS/2, 4 x USB 2.0 tipo A, 1 RS-232, 1 paralelo, entrada de micrófono minijack, 4 line out minijack, 1 line in minijack, 1 salida S/PDIF, 1 conector de audio, 2 cabezas USB para 4 USB adicionales, 1 conector CD-in/Aux-in
Almacenamiento: 1 Ultra ATA/100 (ATA/6) IDE, 4 serial ATA/300 SATA, 1 disquetera

Fabricante: Spire
www.msicomputer.com

74

Lo mejor

- Gran cantidad de puertos y una buena tarjeta de sonido integrada
- El formato ATX garantiza su fácil instalación en cualquier caja

Lo peor

- No soporta Windows 98 ni ME

Resident Evil: Extinción

El Fín de la trilogía

Es el fin del mundo... El Virus experimental T, inventado por la Corporación Umbrella, ha sido expandido al mundo, transformando a la población en un azote de zombis desgarbados con gusto por la carne. El 31 de Octubre llega a nuestras salas de cine "Resident Evil: Extinción", la tercera y última entrega de esta adaptación a la gran pantalla del conocido survival horror de CAPCOM.

La anterior película, "Resident Evil: Apocalypse" nos mostraba a Alice (Milla Jovovich), L.J. (Mike Epps) y Carlos Olivera (Oded Fehr) escapando de Racoon City y de la trampa ideada por la Corporación Umbrella para acabar con ellos. Esta tercera entrega los sitúa 3 años después, en el desierto de Las Vegas, donde han conseguido reunir un grupo de supervivientes, junto a quienes emprenden una desesperada búsqueda de vida, aunque sin fortuna. Todo lo que encuentran son decenas de infectados con sed de sangre. Serán necesarios docenas de armas, miles de balas e incluso varios lanzallamas, para conseguir mantenerlos a raya.

Sin embargo, no son los No Muertos los únicos que les siguen la pista. Desde las elegantes instalaciones de la Corporación Umbrella, el Dr. Isaacs (Ian Glen) les mantiene bajo una vigilancia constante, aunque no es a ellos a quién espera encontrar, sino a Alice, quien posee en su ADN la posible cura para la infección que asola el mundo. La aclamada actriz Milla Jovovich retoma una vez más el papel de la protagonista, un experimento de la Corporación Umbrella con un ADN combinado con el virus T, en una proporción tan equilibrada que le otorga una fuerza, unos sentidos y una destreza sobrehumanos.

Como los más jugones de la saga podrán comprobar, "Resident Evil: Extinción" no se basa en ninguno de los juegos existentes, sino que se trata de un guión original, aunque con elementos comunes para intentar satisfacer a los aficionados de los videojuegos.

Esta tercera entrega nos muestra una ambientación totalmente distinta a la de sus predecesoras. El planeta ha sido completamente arrasado por el virus T. Se ha producido el fin del mundo conocido. Las ciudades se muestran en ruinas, y la mayoría de la película se desarrollará en el vasto desierto de Las Vegas, ante paisajes apocalípticos y desoladores, sin rastro alguno de vida en el horizonte. Únicamente están los infectados, siempre acechando. Ante esta situación, nuestros valientes supervivientes se dedicarán a vagar de pueblo a pueblo en busca de alimento y combustible para seguir su marcha, con un único fin, continuar sobreviviendo una noche más.

Jesús García





Stardust

La Fantasía de Neil Gaiman al cine

Una estrella ha caído del cielo en Stormhold, un mágico país separado por un muro de un pequeño pueblecito victoriano. No se trata de un meteorito cualquiera, sino de una preciosa joven con sorprendentes poderes secretos y que, tras la larga caída, se encuentra en grave peligro. Todos se lanzan en su búsqueda: brujas ansiosas de la eterna juventud, príncipes codiciosos que quieren deshacerse de la competencia al trono y, entre todos ellos, un joven pueblerino del otro lado del muro que la necesita para conquistar a la mujer que ama.

La historia original de "Lluvia de Estrellas" (Stardust) pertenece al visionario autor Neil Gaiman. En el año 1997 publicó una historia de hadas, contada en 4 cómics de la editorial DC Comics, que significó el nacimiento de "Stardust". Tan solo un año después se lanzó en un libro, que alcanzó rápidamente los primeros puestos de la lista de los más vendidos, siendo catalogada como una de las mejores novelas del año.

El director Matthew Vaughn ("El Sueño Inocente", "Lock & Stock") nos trae esta aventura de amor y fantasía con todo aquello capaz de ilusionar a un amante de los cuentos de hadas. Además cuenta con un reparto estelar para acompañar a los jóvenes protagonistas, con actores de la talla de Peter O'toole, Ian McKellen (narrador), Michelle Pfeiffer o Robert de Niro.

Jesús García

El Orfanato

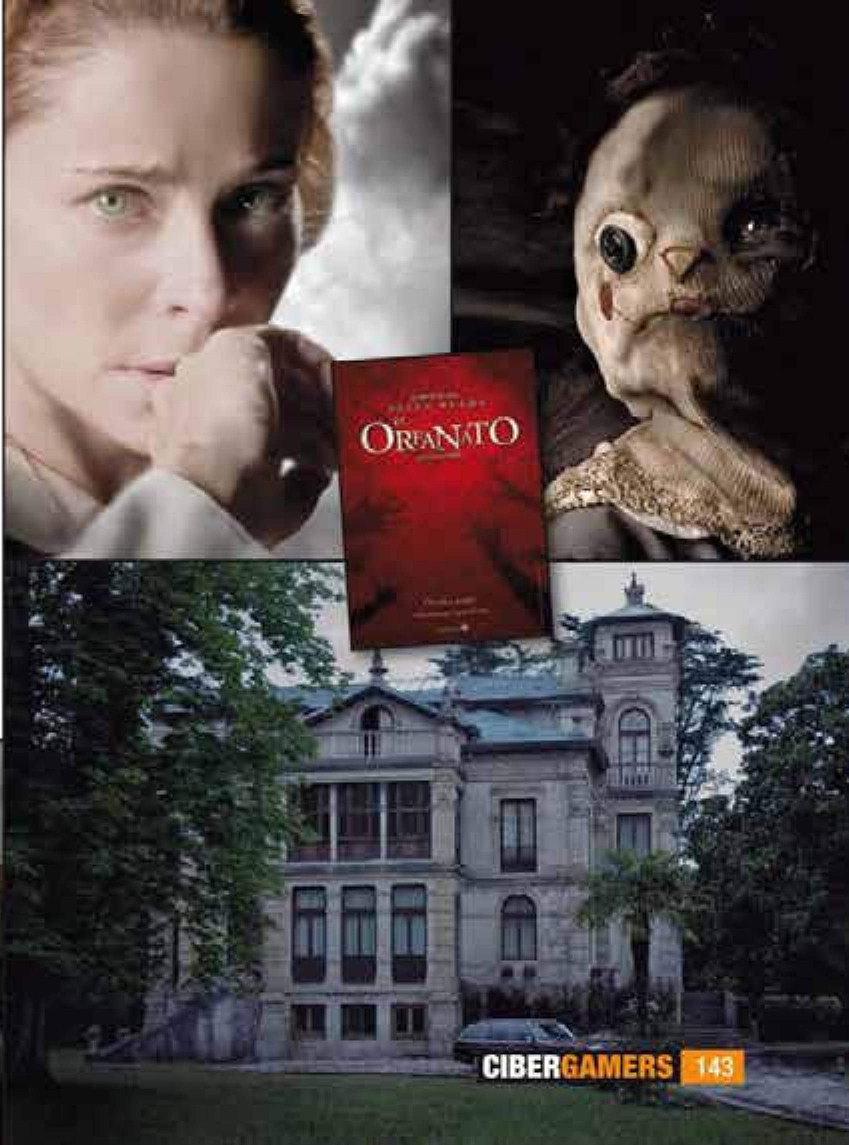
El cine español se apunta al terror

El cine español nos trae este mes una importante apuesta por las películas de terror, de manos del debutante director J. A. Bayona (creador de los cortos "Mis vacaciones" y "El hombre esponja") y presentada por el afamado director de cine fantástico y de terror Guillermo del Toro. El 11 de Octubre llega a la cartelera, "El Orfanato".

El argumento nos sumerge en la vida de Laura, una mujer que regresa junto con su familia al orfanato donde creció, con la intención de emprender un nuevo proyecto: la creación de una residencia para niños discapacitados. El antiguo edificio despierta en Simón, su hijo, un extraño interés, dejándose llevar por juegos de fantasía cada vez más intensos. Con el tiempo Laura se muestra más preocupada por la obsesión de su hijo, hasta llegar a pensar incluso que hay algo en esa antigua casa que les está alterando, acabando sumergida en los secretos más profundos del que años atrás fue su hogar.

"El Orfanato" cuenta con el apoyo de Guillermo del Toro, quien tras recibir el guión supo inmediatamente que estaba ante una película increíble, convirtiéndose en su productor. El film ha triunfado ya en los festivales de Toronto, Nueva Cork y Cannes, e inauguró el Festival de SITGES 2007.

Jesús García





Festín de Cuervos



La fantasía más esperada del año

En el año 1996, George R.R. Martin publicó 'A Game of Thrones' ("Juego de Tronos"), primera novela de la celebérrima saga titulada Canción de Hielo y Fuego. A España no llegó hasta el 2002, a través de la Editorial Gigamesh, que hasta ahora ha editado otros dos volúmenes: "Choque de Reyes" y "Tormenta de espadas".

Estamos ante una fantasía diferente que ha roto sin misericordia muchos de los tópicos del género. Tras la épica clásica de escritores como J.R.R. Tolkien y los autores que tomaron el relevo, después de su muerte, en el olimpo de la fantasía, George R.R. Martin encarna al realismo más crudo, salpicado con una buena dosis de humor negro. Sus personajes son complejos escondiendo, a menudo, sus intenciones tras una apariencia benévola, maquinando horribles maniobras mientras esperan agazapados en las sombras. Todo gira en torno a la ambición, los combates, las intrigas y, en ocasiones, el amor y la lealtad, vistos desde un punto de vista diferente: "Cuando se juega al Juego de Tronos, sólo se puede ganar o morir". No hay concesiones, y la muerte campa por sus respetos, no hay héroes destinados a salvar al mundo, éste es un mundo real, donde se puede morir en cualquier momento. Su narración se dispara directa a la yugular, con diálogos destinados a subyugar la mente del lector de forma que no pueda abandonar la saga hasta finalizarla.

En esta tierra las estaciones pueden durar décadas, y tan solo un frágil Muro, custodiado por la Guardia de la Noche, separa al Reino de unas criaturas sobrenaturales que podrían helar la sangre del más valiente. Lord Eddard Stark, señor de Invernalia, intentará hacer ver al Rey Robert Baratheon, sentado en su trono del cálido Sur, que algo siniestro espera agazapado en el gélido e implacable Norte. Pero para ello pondrá en peligro su vida y la de su parentela.

Desde 2005, los fans españoles de la saga esperan ansiosos la publicación del siguiente volumen, "Festín de Cuervos", y aunque de momento Gigamesh se hace de rogar, es muy posible que en estos últimos meses del año llegue a las librerías, probablemente muy pronto. Éste es un buen momento para acercarse a esta imprescindible saga, que cada vez atrapa a más lectores en todo el mundo y terminará convertida en una serie de televisión de la cadena HBO.

■Alejandro Serrano



La Saga de los Incales

Viñetas de ciencia ficción

Este mes de Octubre volverá a las tiendas un auténtico clásico del cómic de ciencia ficción. Norma reedita con una nueva portada "El Incal", de Jodorowsky y Moebius. Estamos ante la obra que supuso la primera colaboración entre ambos autores, y que por su calidad se convierte en uno de los lanzamientos más fuertes de Octubre.

El cómic, conocido como "El Incal" o "La Saga de los Incales", hizo su aparición por primera vez en las páginas de la revista Metal Hurlant allá por 1980, llevando a sus autores ocho años para finalizarla. Pero sin duda mereció la pena, pues se ha acabado convirtiendo en una de las obras maestras del cómic europeo.

La historia se centra en John Difool, un detective que malvive para pagarse el alcohol y las drogas en la ciudad de Pozo, hasta que una noble le ofrece un trabajo de guardaespaldas en su viaje por las zonas inferiores de la ciudad.

La estética y el mundo presentado por el genial Moebius y el inefable Jodorowsky, está lleno de multitud de matices oníricos y de misticismo, como no podía ser menos viniendo de tales autores. No hay duda de que "El Incal" es una de esas obras que, como Blade Runner, han marcado la ciencia ficción.

El Incal Integral (Nueva Edición)
Jodorowsky y Moebius
312 pág. Color. 35,50€
Norma Editorial

■Miguel Pérez

Las Aventuras de Tintín: Edición del Centenario

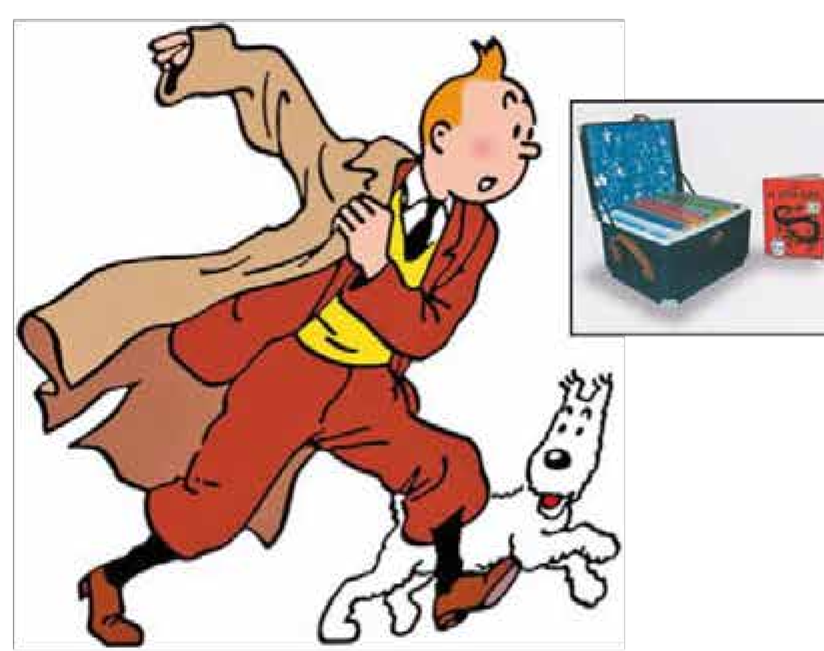
La colección completa en edición limitada

Con motivo del centenario del nacimiento de Georges Remi "Hergé", Norma Editorial publica una edición limitada de la colección completa de los cómics de Tintín, para muchos la mayor influencia del cómic europeo en el Siglo XX. Pequeños y mayores han disfrutado con las aventuras de este reportero, su perro Milú, el Capitán Haddock, Hernández y Fernández ó el Profesor Tornasol.

Los 24 álbumes publicados entre 1929 y 1976 se encuentran encuadernados en cartoné y presentados ordenadamente en un cofre de edición limitada numerada (2.900 unidades en castellano y 900 en catalán) decorado con elementos del cómic. En esta colección no falta nada, ya que podemos encontrar incluso "Alpha Art", el álbum que Hergé no pudo terminar antes de morir y del que se publicaron los bocetos en 1986, junto a clásicos como "El Loto Azul", "Tintín en el Tíbet", "Tintín en el País de los Soviets", "El Templo del Sol" o "Los Cigarros del Faraón".

Un elemento que no puede faltar entre los coleccionistas de comics y seguidores del intrépido reportero belga, que quieran conservar todas las historias del mayor aventurero del Siglo XX. Podéis conseguir la Edición del Centenario por 195 euros en *www.normacomics.com* hasta el final de las existencias.

■Jose Carlos Tapia



RECOMENDACIONES PARA DISFRUTAR DE TU OCIO

Figuras, merchandising, juegos de mesa, cartas, puzzles...




El Cuervo

Impresionante figura en vinilo de El Cuervo que tiene una altura de 32 cm aproximadamente.

| Fabricante: NECA |
| PVP: 59,95€ |
| El Aventurero - C/Toledo 15-17 - Madrid |



Kurt Cobain Unplugged

Figura del cantante de Nirvana, Kurt Cobain con guitarra acústica..

| Fabricante: NECA |
| PVP: 19,95€ |
| Librería Tótem - Santo Domingo, 3 - Lugo |



Capitan Jack Sparrow

Figura de 30 cm con sonido del capitán Jack Sparrow, protagonista de la película Piratas del Caribe: en el fin del Mundo.

| Fabricante: NECA |
| PVP: 39,95€ |
| Divervideo el Torcal - C/ Jose Palanca, 1 - Málaga |



Commando Issue 7 Spawn

Figura de lujo de 30 cm Commando, perteneciente a la famosa serie Spawn.

| Fabricante: McFarlane Toys |
| PVP: 49,95€ |
| Arte 9 - C/ Doctor Esquerdo, 6 - Madrid |




Victoria Frances Poison

Puzzle de 1000 piezas de la ilustradora española Victoria Frances, modelo Poison. Dimensiones 37,1 x 27,1 x 5,5 cm

| PVP: 19,95€ |
| www.tolaria.com |


RAMOS
¿TE ATREVES CON FIFA08?
¿ERES CAPAZ DE SER LA ROCA EN DEFENSA QUE FRENA ATAQUE TRAS ATAQUE? ¿ERES CAPAZ DE ROBAR UN BALÓN CON FUERZA, CONTROLARLO E INICIAR UN CONTRAATAQUE? ¿ERES CAPAZ DE CORRER DESDE TU PROPIO CAMPO, MARCAR DE CABEZA UNA Y OTRA VEZ Y SER EL MEJOR DEL PARTIDO EN CADA ENCUENTRO?
TEATREVESCONFIFA08.COM
FIFA 08
bwin.com
RMCF
3+
www.pegi.info
FIFA
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
A LA VENTA EL 27 DE SEPTIEMBRE